PRESURA



NÚMERO XXI | FINAL FANTASY | NOVIEMBRE 2016



EDITORIAL:

Imágenes:

las imágenes que ilustran los artículos son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son de los autores citados al píe de cada una.

Portada:

Moon over Ships Moored at Tsukuda Island from Eitai Bridge. 1857. Ando Hiroshige. (1797/1858)

Artículos:

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Lugar de edición:

Nogales, Badajoz.

Número ISSN:

2444 - 3859.

Edición:

Alberto Venegas Ramos.

Coordinación del número:

Alberto Venegas Ramos.

Encargado de diseño y maquetación:

Alberto Venegas Ramos.

Diseño de portada:

Alberto Venegas Ramos.

Créditos:

Dirección de contacto:
correodealbertovenegas@gmail.com



Alberto Venegas Ramos. Profesor de Historia en la educación secundaria, estudiante de Antropología Social e investigador en temas relacionados con la identidad y alteridad colectiva a través de la cultura. Además redactor en páginas como Baab al Shams o Témpora Magazine y colaborador en medios como FS Gamer, Anaitgames, VICE, eldiario.es o Akihabara Blues.

Bienvenidos a un nuevo número de Presura. La revista vuelve con un nuevo tomo dedicado a la saga "Final Fantasy". Antes de presentar a los autores y sus textos me gustaría compartir con vosotros, lectores, una serie de reflexiones. La primera de ella es que tengáis constancia cuando paséis las páginas digitales de esta publicación es que esto que tenéis ante vosotros es un trabajo no remunerado y hecho por puro amor al videojuego. Ninguno de los autores, ni siquiera yo, escribe o trabaja por una motivación económica, sino puramente cultural y personal. Ayer, 28 de noviembre, aparecía en los medios una noticia en el periódico El País donde indican que los trabajadores culturales en España han aumentado durante los últimos años, pero que sin embargo la mayoría no cobraba por su trabajo. Esto es un problema muy importante para nuestra sociedad porque mide la valoración del trabajo y el esfuerzo ajeno. Por tanto, cuando echéis un vistazo a Presura, tan solo os pido una sola cosa, que tengáis en cuenta el trabajo y esfuerzo necesario para llevar a buen puerto una aventura como Presura. Sin más, bienvenidos de nuevo, espero que este tomo os resulte interesante.



PORTADA:

UTAGAWA HIROSHIGE

Utagawa Hiroshige, seudónimo artístico de Andō Tokutarō (Edo, actual Tokio, 1797 – ídem, 1858), fue un pintor japonés. Perteneció a la Escuela Utagawa, una de las más reputadas del estilo ukiyo-e. Hiroshige fue uno de los principales exponentes del paisajismo japonés, llevando esta disciplina a un nivel artístico y de estilo de gran calidad. Es también conocido como Andō Hiroshige e Ichiyūsai Hiroshige.

Hiroshige era dibujante, grabador y pintor, con una prolífica obra desarrollada entre 1818 y 1858, etapa en la que creó más de 5400 grabados. Se distinguió por series de estampas sobre el monte Fuji y sobre Edo (actual Tokio), dibujando con maestría los paisajes y la atmósfera de la ciudad, y captando los momentos de la vida diaria de la capital nipona antes de su transformación durante el período Meiji (1868-1912). Estas obras se caracterizan por su formato vertical, por el control sutil del cromatismo –con el dominio del verde y del azul– y su sentido del primer plano, que sería imitado, más tarde, por la fotografía y el cine.

Fue uno de los últimos representantes del ukiyo-e, y en particular del grabado, al que condujo a una cota de gran calidad antes de la decadencia de la xilografía en Japón. Hiroshige fue un humilde intérprete de la naturaleza, pero sobre todo fue un verdadero genio cuando se expresó con la ayuda de los medios limitados del grabado sobre madera, haciendo surgir las delicadas transparencias de la atmósfera al compás de las estaciones, en paisajes donde el ser humano está siempre presente.

Poco después de la apertura forzada del Japón a los intercambios comerciales con Occidente, fue principalmente a través de la obra de Hiroshige que Europa descubrió hacia 1870 la asombrosa originalidad de las artes gráficas niponas. Su obra influyó en numerosos artistas europeos, creando un estilo denominado japonismo, que tuvo una influencia determinante sobre movimientos como el impresionismo y el modernismo.

ARTE INTERIOR:

ARTE JAPONÉS CONTEMPORÁNEO

TENMYOUYA HISASHI

Nacido en 1966 en Tokio, (Japón) es un artista contemporáneo japonés. Presume de contar con un estilo artístico único, el "Neo-Nihonga". Estilo que revive las pinturas tradicionales japonesas desde un punto de vista contemporáneo. En el año 2000 creó otro nuevo estilo artístico denominado "Butouha" que muestra una actitud de resistencia frente a los sistemas artísticos autoritarios a través de sus pinturas.

Actualmente trabaja y vive en Saitama, Japón, y su representante es la galería de arte Mizuma, en Tokyo. En el año 2010 comenzó a trabajar en un nuevo estilo artístico, "BASARA", el cual se caracteriza por la extravagancia y lo extraordinario y está basado en la estética samurai "Basara" de las dinastías Nanboku y Kabuki-mono al final de la era Sengoku.



ÍNDICE:



AUTORES:



Paula Rivera Donoso. (Viña del Mar, Chile, 1987). Escritora y licenciada en letras hispánicas que ama la imaginación. Se dedica a la investigación independiente de literatura de Fantasía y de literatura infantil y juvenil, líneas de interés que intenta heroicamente trabajar en su máster de la Universidad de Chile, con dispares resultados. También escribe periódicamente de videojuegos. Web personal: http://arboloria.weebly.com/



Álvaro Arbonés. Escritor, guionista y "game writer". Colabora con diferentes medios culturales como Canino, Miradas de Cine o CuCo. Revista de cómics. Fue uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.



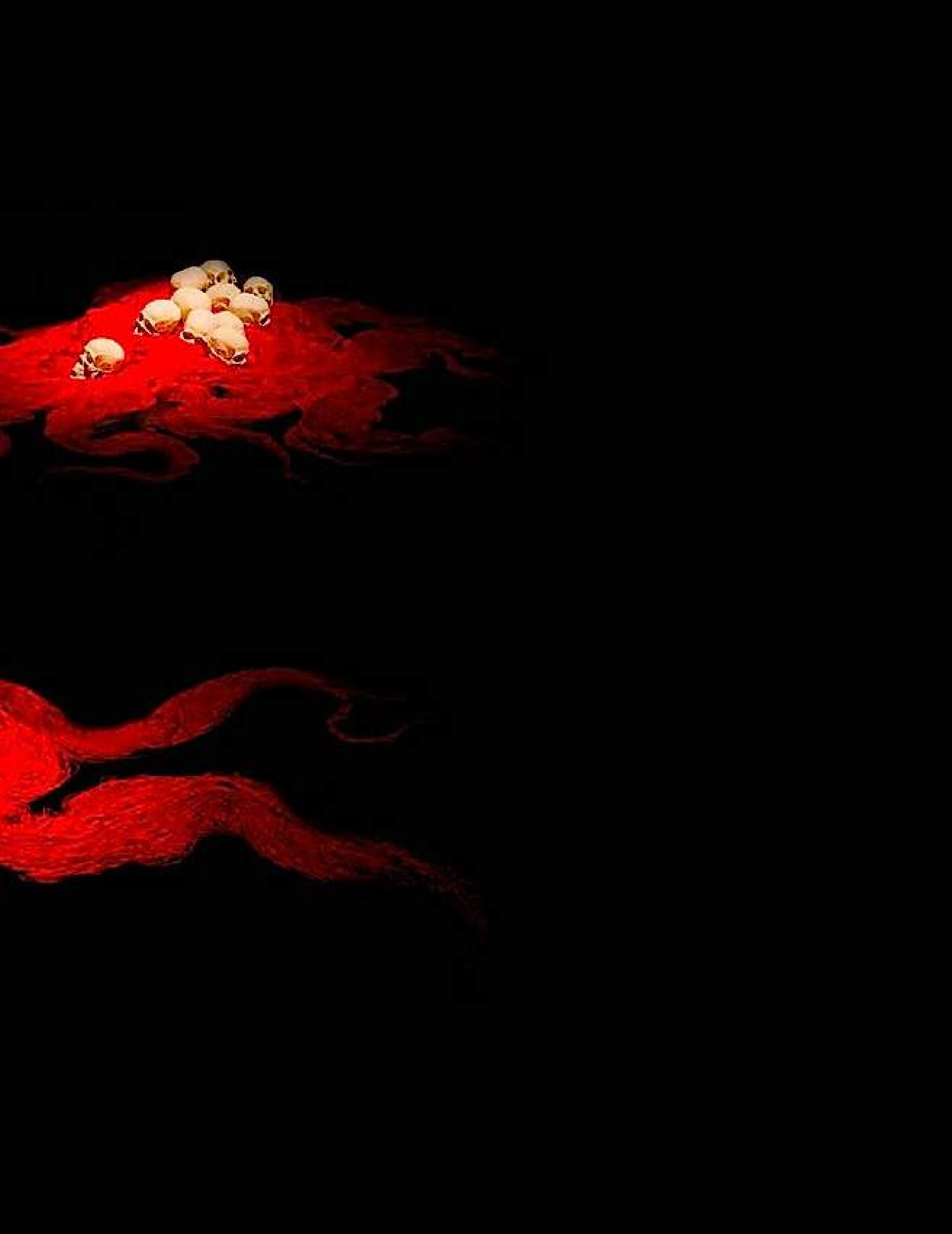
Andrés R. Paredes.Coruña, 1989. Graduado en Bellas artes por la Universidad de Vigo en 2015, y se especializó en la investigación y crítica en torno al cine en el Máster de Investigación de arte contemporáneo. Ha formado parte de diversos colectivos artísticos, tanto en Pontevedra como en País Vasco. En 2016 publicó su primer libro: Devoto del hombre, sobre el Diablo en el cine estadounidense.



Iker García Roso. Doctorado en estar a los mandos de cualquier máquina interactiva, con especial cariño hacia los años noventa. Eterno estudiante de Musicología y amante de las revistas de videojuegos. Apasionado de todo lo relacionado con la cultura japonesa, desde el cine japonés de cualquier época hasta su gastronomía.


射箭之図
天明屋尚筆






現代日本若衆絵図
鎌倉　九人の侍
天明屋
尚筆

ARTÍCULOS:

"FINAL FANTASY"

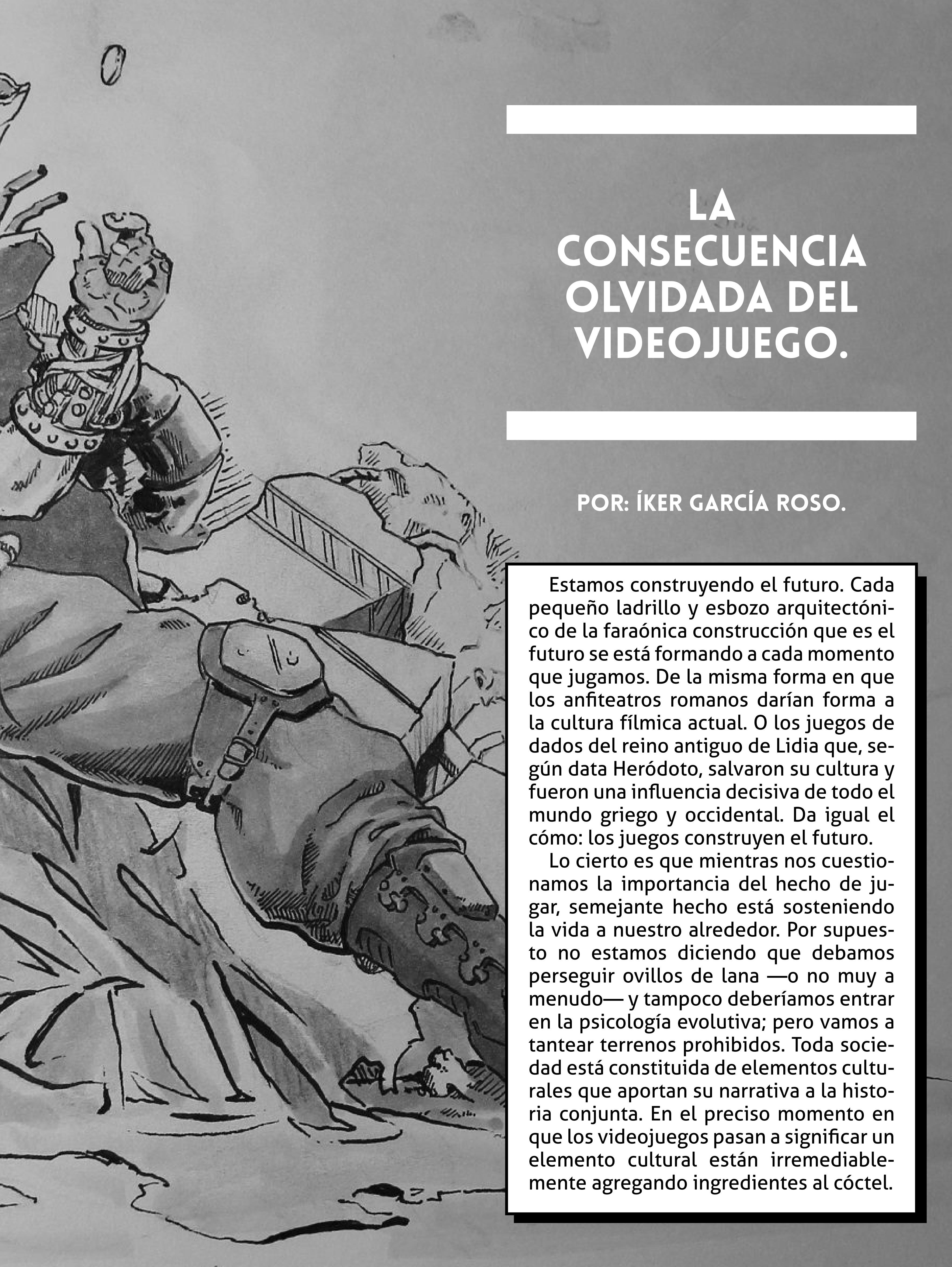
"Final Fantasy" es una franquicia de medios creada por Hironobu Sakaguchi y desarrollada por Square Enix (antes conocida como Squaresoft). La franquicia se centra en una serie fantástica y ciencia fantástica de videojuegos RPG.

La serie comenzó en 1987 con el videojuego homónimo, desarrollado por Hironobu Sakaguchi como ultimo intento en su carrera; el juego fue todo un éxito y permitió el desarrollo de numerables secuelas y spin-offs. La serie de videojuegos se ha ido adaptando a otros géneros como los RPG táctico, RPG de acción MMORPG,musicales y carreras. Desde entonces la serie se ha extendido a otros medios ,incluyendo películas animadas, anime, medios de comunicación impresos, entre otros.

Aunque la mayoría de las entregas de la serie son historias propias con diferentes personajes y escenarios, existen ciertos temas recurrentes que definen a la franquicia. Algunos de estos temas incluyen elementos argumentales, nombres de personajes y mecánicas de jugabilidad. La trama normalmente constituye en un grupo de héroes, normalmente jóvenes, que luchan contra un mal mayor, mientras enfrentan ciertos problemas personales y se exploran sus personalidades y relaciones con otros personajes. Comúnmente los nombres de personajes y escenarios provienen de diferentes nombres de lenguajes, culturas y mitologías alrededor del mundo, así como mas recientemente de la cultura popular.

La serie ha sido exitosa comercialmente y críticamente, es la mejor franquicia de Square Enix de ventas de videojuegos, con más de 115 millones de unidades vendidas, y una de las más vendidas franquicias de videojuegos. Fue galardonado con una estrella en el Paseo de videojuegos en 2006, y cuenta con siete Records Guinness en la edición del Guinness World Records Gamer 2008. La serie es bien conocida por su innovación, imágenes y música, como la inclusión de vídeos de movimiento completo, modelos de personajes y de realismo fotográfico, y la música orquestada por Nobuo Uematsu. Final Fantasy ha sido una fuerza impulsora en la industria de los videojuegos, y la serie ha afectado a las prácticas comerciales de Square Enix y sus relaciones con otros desarrolladores de videojuegos. También ha introducido muchas características comunes ahora en los juegos de rol de vídeo y ha sido acreditado con ayudar a popularizar los juegos de rol basados en consolas en los mercados fuera de Japón.





LA CONSECUENCIA OLVIDADA DEL VIDEOJUEGO.

POR: ÍKER GARCÍA ROSO.

Estamos construyendo el futuro. Cada pequeño ladrillo y esbozo arquitectónico de la faraónica construcción que es el futuro se está formando a cada momento que jugamos. De la misma forma en que los anfiteatros romanos darían forma a la cultura fílmica actual. O los juegos de dados del reino antiguo de Lidia que, según data Heródoto, salvaron su cultura y fueron una influencia decisiva de todo el mundo griego y occidental. Da igual el cómo: los juegos construyen el futuro.

Lo cierto es que mientras nos cuestionamos la importancia del hecho de jugar, semejante hecho está sosteniendo la vida a nuestro alrededor. Por supuesto no estamos diciendo que debamos perseguir ovillos de lana —o no muy a menudo— y tampoco deberíamos entrar en la psicología evolutiva; pero vamos a tantear terrenos prohibidos. Toda sociedad está constituida de elementos culturales que aportan su narrativa a la historia conjunta. En el preciso momento en que los videojuegos pasan a significar un elemento cultural están irremediablemente agregando ingredientes al cóctel.

[redacted]

En este proceso que vive a la par que nuestras vidas internet está colaborando como un eje principal. Podemos encontrar analogías de todo tipo entre la historia de cualquier título de la saga "Final Fantasy" y la literatura, las religiones o los contextos sociales del presente y del pasado. Podría parecer que, si los desarrolladores de un videojuego no han buscado una similitud intencionada, no han tenido esa inspiración o simplemente todo ha sido fruto de la casualidad, deberíamos dejar de entramar referencias culturales. Sin embargo, no creo que debiera ser así.

No es relevante si el mensaje de Cloud y compañía en "Final Fantasy VII" es un alegato ecologista, o si comparte crítica hacia la sociedad moderna y su exceso de tecnología con la obra de J. R. R. Tolkien. Lo relevante de este tipo de casos reside en cómo un sujeto totalmente ajeno a la cultura que ha formado el ideario personal del desarrollador de turno, puede gestar de forma razonada una relación de empatía con la obra. Aunque no vayamos a entrar en el tema: sería un buen argumento para defender el videojuego como arte.

Hay temas manidos —no por ello poco interesantes— como el citado del miedo a la tecnología en "Final Fantasy VII" que se da también en la primera entrega para Play Station 2 (PS2 de ahora en adelante). Otro motivo recurrente en menor medida sería el budismo en el susodicho "Final Fantasy X". Es plausible concretar las referencias religiosas de Spira en una suerte de sincretismo —una amalgama de referencias religiosas—, pero en este caso no exploraremos esa vía.

PODRÍAMOS ENCONTRAR ANALOGÍAS DE TODO TIPO ENTRE LA SAGA "FINAL FANTASY" Y CONTEXTOS SOCIALES PRESENTES Y PASADOS.

En el budismo uno de los pilares fundamentales es el Dharma, que podríamos significar como "la doctrina del buda" o "la verdad". Habría que apuntillar que se trata de una doctrina y una verdad de una flexibilidad mayor a lo que estamos acostumbrados a entender con semejantes términos en la religión cristiana. En Spira nos topamos con un culto cuya principal misión es combatir un sufrimiento que no tiene fin, debido su naturaleza cíclica. Dentro de la

Captura de pantalla del juego "Medal of Honor" (DreamWorks Interactive, 1999).

DENTRO DE LA SAGA "FINAL FANTASY" EXISTEN DECENAS DE REFERENCIAS A FILOSOFÍAS E IDEAS ORIENTALES.

doctrina del Dharma, las Cuatro Nobles Verdades tienen un valor fundamental y todas giran en relación a un término: dukkha.

Dukkha es el sufrimiento, y las Cuatro Nobles Verdades son reflejan nuestra unión con él de forma que enumeradas citarían:

1. La vida es sufrimiento.
2. El deseo como origen del sufrimiento.
3. La extinción del sufrimiento como fin último.
4. El sendero para llegar al cese del sufrimiento es el Noble Camino Óctuple.

Como inciso, decir que no explicaremos el Noble Camino Óctuple, tanto por su complejidad como por la escasa y humilde pacidad de un servidor para llevar a cabo mastodóntica tarea.

Buena parte de la aventura que viviremos junto a Tidus y Yuna se basa en la lucha espiritual de aceptar el sufrimiento y combatirlo. La esperanza de poder acabar de una vez con la destrucción traída por Sinh se convierte en un martirio que se hace preferible evitar. Si los individuos aceptan que deben luchar para alargar la vida bajo el sufrimiento constante, todo resulta más fácil que tratando de avivar la esperanza. El término samsara, proveniente del sánscrito y usado de diferentes formas en el budismo, principalmente hace referencia al ciclo de renacimiento de la vida que nos rodea, donde todo continuaría fluyendo entre la vida y la muerte. El culto de Yevón acepta una filosofía muy similar, amén de adoptar un símbolo que bien podría provenir del sánscrito también.

Sin necesidad de desvelar el final de la historia —aunque este párrafo sea preferible saltárselo para quien no quiera ni un detalle al respecto—, valga decir que tiene cierta relevancia la práctica Zen de "matar" a tu maestro. Esta práctica viene a decirnos que en determinado momento crucial de nues-







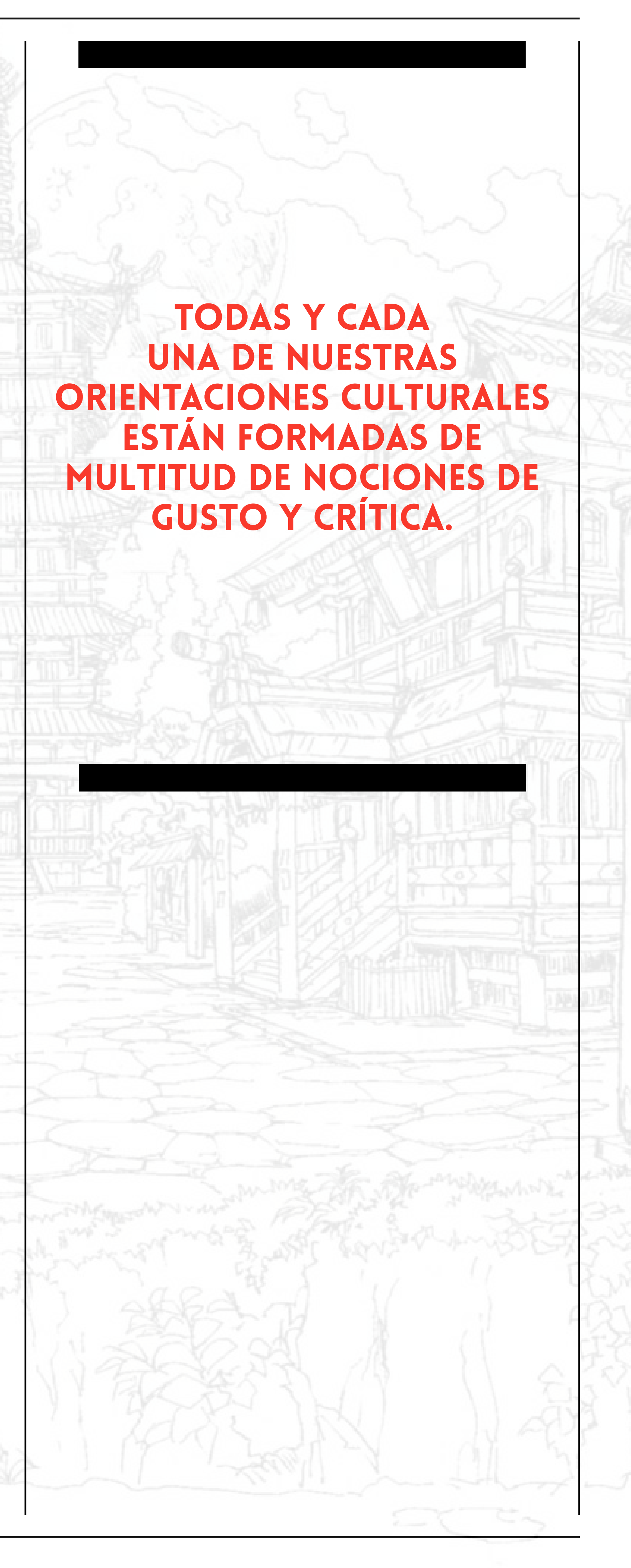
Ilustración de Lap Pun Cheung y alojada en su perfil de ArtStation.

tro peregrinaje la figura de nuestro maestro será un estorbo a modo de distracción. Del mismo modo que debemos despojarnos de los deseos que descentran nuestro cometido, debemos hacer lo propio con la voz de nuestro maestro que nos martilleará en el pensamiento cuestionando nuestra forma de continuar en el camino. La figura del maestro es necesaria para la preparación, pero en última instancia únicamente uno mismo es quien puede encontrar su propio camino.

Es curioso que en la entrega "The Final Fantasy Legend" también haya reflejos de esta práctica budista. En este caso es curioso realmente porque no se trata de una entrega de la misma franquicia, sino que pertenece a SaGa, cuyo nombre en japonés, Makai Toushi SaGa, fue traducido en su versión estadounidense de forma libre de manera intencionada. Ambas sagas comparten tanto compañía como desarrolladora, multitud de diseñadores y directores.

Si somos sinceros con nosotros mismos, es altamente cuestionable que toda aquella analogía que encontremos entre un videojuego y contextos sociales deba ser traída con dicha motivación. Por otra parte, estaríamos perdiendo el norte si únicamente nos quedamos en reflejar las posibles referencias aquí y allá. Es loable, necesario y enriquecedor el realizar ese trabajo; más allá de eso, habría que empezar a mirar no solamente el "de dónde venimos" sino el "hacia dónde vamos". Enloquece pensar la gran cantidad de gente que se habrá interesado por el sintoísmo a partir de conocer las teorías sintoístas apegadas a "Final Fantasy VII". Cuánta gente habrá revisado sus teorías morales y religiosas a partir de terminar la décima entrega de la misma saga. Cuántas personas tras jugar a la doceava parte de nuestra citada fantasía final habrán sentido un mayor interés por la fantasía épica entremezclada con la ficción política.

Es necesario ser consciente de que no estamos uniendo y relacionando hechos de forma directa. Todas y cada una de nuestras orientaciones culturales están formadas de multitud de nociones de gusto y crítica que



TODAS Y CADA UNA DE NUESTRAS ORIENTACIONES CULTURALES ESTÁN FORMADAS DE MULTITUD DE NOCIONES DE GUSTO Y CRÍTICA.


PRESURA

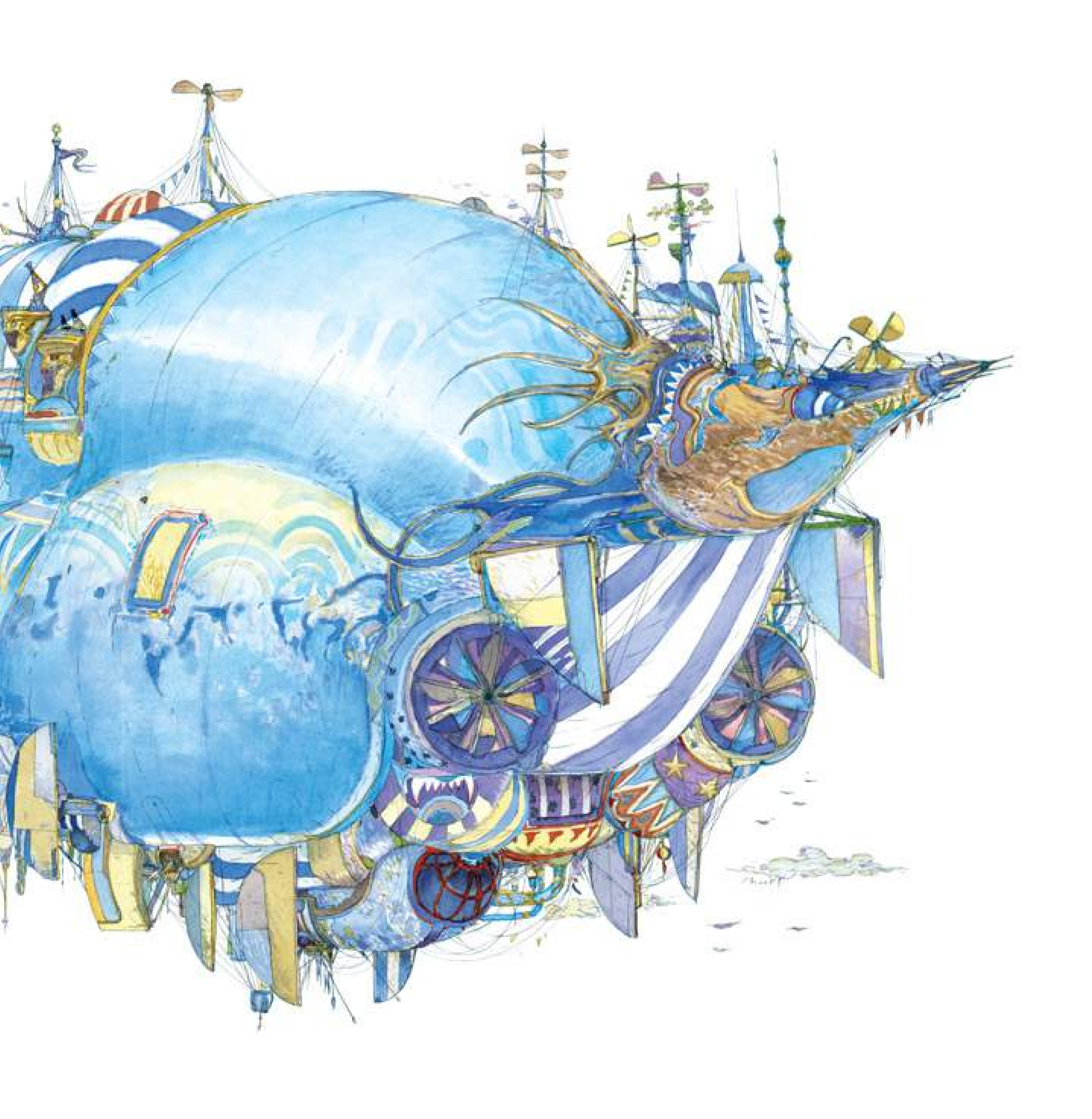
EL TIEMPO Y LA PERSPECTIVA JUEGAN EN NUESTRA CONTRA.

no tienen sino miles de denominadores comunes. Teniendo esto presente, cabe reivindicar la influencia de los videojuegos en nuestra sociedad como una consecuencia olvidad y menospreciada, salvo cuando se resaltan aspectos negativos; como si únicamente habláramos de arte pictórico cuando se trata de un cuadro macabro para desprestigiarlo.

El ejemplo más válido que podemos tomar es referente a los conciertos que ya casi comenzamos a ver como eventos normales. Hablamos de los conciertos en los que se interpreta únicamente música de bandas sonoras de videojuegos. Hace años que algo así se veía venir. Puede que, en aquel entonces, tras "Final Fantasy VI" y su escena propia de una ópera romántica, cuando escuchamos el Aria di Mezzo Carattere, alguien estuviera escribiendo en una revista cultural cómo los videojuegos influirían en la cultura artística del futuro a todos y cada uno de los niveles.

El tiempo y la perspectiva histórica juegan en nuestra contra, para no darnos cuenta de la magnitud de los hechos que estamos viviendo. Es posible que la energía vital de Mozart y Beethoven estén vivas en Nobuo Uematsu, y no lo sepamos.





BIBLIOGRAFÍA:

AA. VV. Final Fantasy and Philosophy, The Ultimate Walkthrough. John Wiley & Sons. New Jersey. 2009.

AA. VV. Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea. Errata Naturae Editores. España. 2012

Dogen, E. Shobogenzo. Editorial Sirio. España. 2015 (segunda edición).






怪談耳なし芳一
天明屋尚筆





FINAL FANTASY: THE SPIRIT WITHIN LA ADAPTACIÓN MALDITA.

POR ANDRÉS R. PAREDES.

La incursión en el cine de la aclamada saga de videojuegos “Final Fantasy” llegó en el 2001. El único intento previo de adaptar el material fue la serie “Final Fantasy Legends of the Crystals” en 1994, cuatro capítulos en los que se narraban sucesos ambientados 200 años antes de la cronología del “Final fantasy V”. Después del 2001 llegaron diversas adaptaciones a animación digital y anime, tanto series como películas aisladas, todas ellas apoyadas en el que por muchos es considerado el mejor videojuego de la saga, “Final Fantasy VII”. En las tres piezas se tratan diferentes eventos y personajes de la entrega; continuar la historia de Cloud en “Advent Children”, profundizando en los sucesos que tienen lugar a lo largo del videojuego en “Last Order” o centrado en el personaje de Denzel en “On the way to the smile”. Se trata de películas y piezas de animación que sacian la sed de los jugadores que desean saber más de la historia de uno de los videojuegos más completos (y complejos) jamás realizados, lleno de personajes carismáticos, con una historia personal apasionante, y que a día de hoy, casi veinte años después de su salida para Playstation, continúa siendo objeto de aprecio y estudio. Quizá por esta fijación con “Final Fantasy VII”, con estos personajes y sus historias, con satisfacer al gran público, resulte tan interesante repa-

“FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN” ES UNA DE LAS JUGADAS MÁS ARRIESGADAS REALIZADAS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS.

ar “Final Fantasy: The Spirits Within”, una de las jugadas más arriesgadas realizadas en el mundo de los videojuegos.

Antes de entrar en harina, un poco de historia: En 1995 Hironobu Sakaguchi era vicepresidente de Squaresoft. El creador de la saga “Final Fantasy” lleva ya tiempo alejándose de la realización de videojuegos y centrándose especialmente en la creación de cinemáticas. En 1997 (el mismo año que sale a la venta “Final Fantasy VII”) funda en Hawaii Square Pictures, una productora de cine cuya misión será crear adaptaciones a la gran pantalla de los videojuegos de la compañía. En 1998 se anuncia una colaboración entre el estudio de animación y Sony/Columbia para desarrollar y distribuir en Estados Unidos la película de “Final Fantasy”. Los datos sobre esta son escaos, excepto que se están realizando trabajos de captura de movimientos y que la película se realizará por completo en formato digital. Se rumorea que se trabaja también en una adaptación de “Everquest” y “Transformers”. Mientras, en la rama de videojuegos, en 1999 aparece “Final fantasy VIII”, en el año 2000 se anuncia “Final Fantasy IX, X y XI”, una unión con Disney para desarrollar el futuro Kingdom Hearts y comienzan las discusiones sobre una muy posible unión entre Enix y Squaresoft. ¿Que podría desestabilizar ahora a una compañía entre tanta prosperidad?

Sakaguchi lleva tres años desarrollando “Final Fantasy: The Spirits Within”. Pone todo su empeño y buena parte del dinero de la compañía en la película, cuida cada detalle visual. Contrata a Alec Baldwin, Do-



nald Sutherland, Steve Buscemi, Ving Rhames y James Woods para las voces. Más de 50 terabytes de datos, alrededor de 200 diseñadores y 30 programadores de Estados Unidos, Japón y Europa. La película dobla su presupuesto inicial de 70 millones de dólares (el coste final es de 137 millones) y provoca que Squaresoft tenga pérdidas en el primer trimestre de 2001 por primera vez desde que la compañía saliera a bolsa. En una entrevista a Wired, Sakaguchi afirma: *"Si no tenemos éxito, la gente dirá "Japón no puede crear películas. La creatividad no está ahí". Suena a exageración, pero creo que es cierto".* Por fin llega el gran día. 2 de Agosto de 2001, después de casi 4 años de producción, la película se estrena en Estados Unidos.

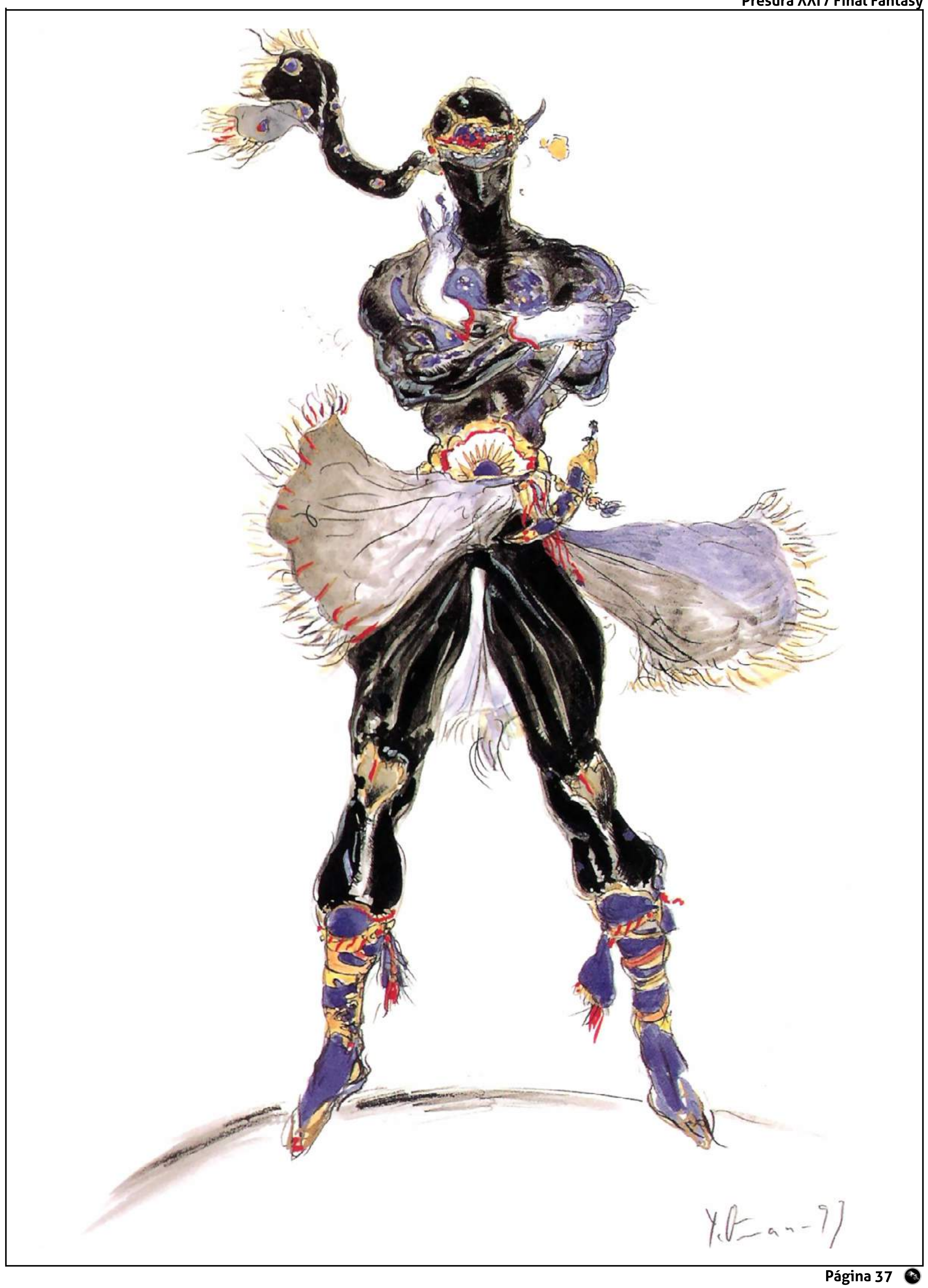
LA PELÍCULA FUE UN DESASTRE ECONÓMICO PARA SUS EMPRESAS MATRICES.

LA CRÍTICA Y EL PÚBLICO RECIBIÓ CON TIBIEZA LA CINTA "THE SPIRITS WITHIN"

En los estudios de Honolulu ya se trabaja en una posible secuela, e incluso se baraja la posibilidad de tan sólo utilizar el personaje de la doctora Aki Ross y cambiarla de universo por completo. Quizá a una historia de detectives. La intención está clara: Plantar cara a la exitosa Pixar, que venía de estrenar "Toy Story" y "A bugs Life".

Basta decir que las cosas no salen como Sakaguchi esperaba. La película es alabada por los críticos en el plano visual, se valora el avance en CGI realizado por el estudio, e incluso Roger Ebert le concede tres estrellas y media, afirmando que "La razón para ver esta película es contemplarla, simple y gloriosamente". La película tiene a día de hoy un 49 en Metascore (sólo por debajo de las adaptaciones de "Mortal Kombat" y "Prince of Persia") un 6'4 en IMDB y un 44% en Rotten Tomatoes. En resumen, la crítica la trata con tibieza. Y hacer 15 millones en tu primera semana en un mes en el que sus mayores competidoras son "Una rubia muy legal" y "Jurassic Park 3" dice mucho de la recepción que ha tenido de cara al público la película.

Y aquí viene lo doloroso: Después de registrar pérdidas por primera vez en el año fiscal anterior, SquareSoft había pronosticado una ganancia de 6 millones de dólares para el 2001, pero la pobre taquilla de "The Spirits Within" les hace registrar una pérdida de aproximadamente 115 millones. El trato con Enix se detiene, y Squaresoft entra en tales aprietos que tiene que pedir una inyección de Dinero a Sony/Columbia para no quebrar. La compañía estadounidense compró el 18'6% de las acciones de la japonesa. El trato con Disney para desarrollar "Kingdom Hearts" se ve afectado por las fuertes pérdidas económicas de Squaresoft y si bien el juego sale adelante (ya llevaba casi un año en producción) es analizado con lupa. Square Pictures cierra, dejando en la calle a todos sus empleados. Por suerte para la compañía, "Final Fantasy X" (que salió el mismo mes que la película) estaba siendo un éxito, con ventas comparables a las que tuvo en su día "Final Fantasy VII".



[redacted]



Pero esto no fue suficiente para calmar los ánimos en las altas esferas. Tres figuras clave de la empresa son reasignadas para asumir la responsabilidad por las pérdidas: Hironobu Sakaguchi, el padre de la serie "Final Fantasy" y director de la película, ya no será vicepresidente, sino que será conocido como "productor ejecutivo". El presidente de la compañía Tomoyuki Takeshi se convertirá en un consultor contractual para la compañía, con el director Masahi Hiramatsu que tomará el papel de consultor ejecutivo. Sakaguchi finalmente renuncia y funda una nueva compañía de videojuegos, Mistwalker. Hisashi Suzuki dimite el 26 de Noviembre de la compañía y es sustituido por Yoichi Wada, que lleva a cabo grandes cambios en la estructura de la empresa. A los mandos del nuevo presidente, "Kingdom Hearts 1" es un éxito y por primera vez la empresa tiene ganancias desde principios del 2001. Con fuerzas renovadas, la fusión entre SquareSoft y Enix se hace realidad, y el 1 de abril del 2003 nace Square Enix. La compañía esquiva la bala, pero en el proceso sacrifica a tres de sus miembros más importantes y se retira por completo del mundo del cine. Y lo peor de todo el asunto es que la película ha pasado a la historia como uno de esos ejemplos de por qué no se deben adaptar videojuegos al cine, cuando en realidad es un ejemplo fantástico de cómo inspirarse en un material previo para desarrollar algo nuevo sin perder el respeto por el original.

LA CINTA PROVOCÓ LA SALIDA DE GRANDES FIGURAS DEL ESTUDIO COMO CONSECUENCIA DEL FIASCO ECONÓMICO.

"Final Fantasy: The Spirits Within" comienza con un sueño. La científica Aki Ross se encuentra en la superficie de un planeta alienígena contemplando una luna y un sol lejano. Sin querer pisa una especie de insecto y el suelo vibra. La cámara contempla a la doctora a través del suelo y se ven las vibraciones producidas por la muerte del bichito. Un resplandor cegador acompañado de un terremoto saca a la doctora del sueño, y la película comienza. En este prólogo (simple, sin voz en "off", tan sólo un personaje en un entorno) se encuentra uno de los misterios clave de la película que la doctora Ross no conseguirá desvelar hasta mucho más tarde. De la misma manera, se nos muestra la dirección que tomará la película: Se presenta a la protagonista, en qué época se ambientará y lo que es más importante: la trama girará en torno a un apocalipsis inminente, pero de un modo onírico y reflexivo, no centrado en la acción. También sirve como declaración de intenciones de la técnica utilizada en el filme. Por muy realista que pretenda ser el pelo, los ojos y la piel de la doctora no consiguen engañar por completo al espectador, pero tampoco llega a caer en el valle inquietante. "The Spirits Within" se encuentra cómoda en una especie de Limbo en el que los personajes no parecen del todo humanos pero no son del todo digitales. En definitiva, se

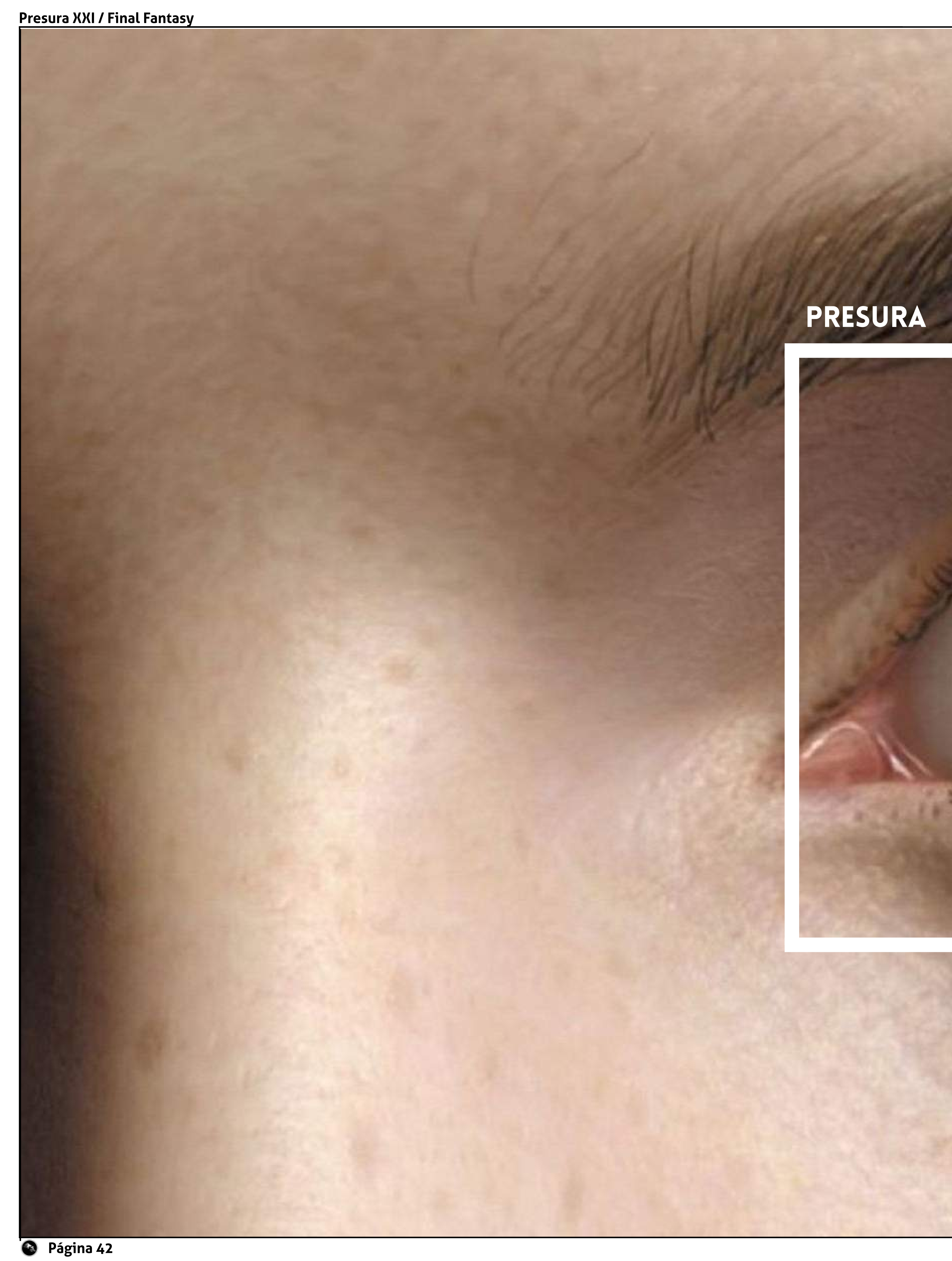
EXISTE UN GRAN PARECIDO ENTRE LA PELÍCULA Y LA SAGA DE VIDEOJUEGOS.

[redacted]

trata de una película a medio camino entre el realismo y la fantasía, entre la ciencia y la naturaleza. Y quizá eso la convierte en la mejor adaptación de la saga de videojuegos. Pretende ser algo diferente, a medio camino de todas partes.

Si nos ponemos a buscar, podemos encontrar tantos parecidos como diferencias entre la película y la saga que lo precede. Escenarios que parecen extraídos de videojuegos, ciudades construidas sobre las ruinas de otras, muros de protección que utilizan alguna forma de ciencia que roza la magia, y por supuesto la hipótesis de Gaia publicada en 1979 por el químico James Lovelock. La hipótesis tiene bases asentadas en el ecologismo y es casi omnipresente a lo largo de muchos videojuegos de la saga y aquí juega un papel fundamental. La doctora protagonista y su mentor no son sólo científicos, también son pacifistas. Aki no utiliza apenas su arma en toda la película, huye, esquiva, tripula su nave, tiene visiones, pero en ningún caso utiliza la violencia. Y este es otro aspecto fundamental que debemos comprender de la protagonista y que comparte con sus primos/hermanos de videojuego: Sienten una




PRESURA

FINAL FANTASY



TODOS LOS PROTAGONISTAS DE "FINAL FANTASY" SIENTEN UNA EMPATÍA ABSOLUTA POR SUS ENEMIGOS.

empatía absoluta por sus enemigos. Mientras el resto del grupo que la acompaña no comprende, ni respeta, ni se cuestiona el porqué de los "fantasmas" y su presencia en la tierra, la doctora Ross siente especial compasión por los monstruos que la acechan en sus pesadillas y que de hecho, pretenden matarla.

Los antagonistas de la película son llamados "fantasmas" con razón. Los seres que llegan a la tierra a bordo del asteroide no son malvados ni monstruosos. Se trata de espectros que por culpa de su propia destrucción han terminado perdidos, vagando primero por el espacio, después por el planeta tierra. Aquí, la definición de Guillermo del Toro de "fantasma" no nos podría venir mejor: "*¿Qué es un fantasma? Una tragedia condenada a repetirse una y otra vez? Un instante de dolor, quizás. Algo muerto que todavía parece vivo. Una emoción suspendida en el tiempo. Como una fotografía borrosa. Como un insecto atrapado en ámbar.* " Los fantasmas de la película han muerto en batalla, y eso les vuelve agresivos. En una alegoría simplísima que también encontramos en otros títulos de la saga de videojuegos: la destrucción y la violencia tan sólo causan más destrucción y furia. Sin embargo estos espectros parecen haber aprendido la lección tal y como demuestran a través de los sueños de la protagonista, y pretenden romper el ciclo de la violencia, explicándole porqué se encuentran en esa situación y cómo salir de ella.

Frente a los "fantasmas" tenemos a los "espíritus". Siete partes de un todo que Aki y el Dr Sid pretenden conseguir para anular la energía de los fantasmas, liberarlos y permitirles entrar en Gaia. Liberarlos, no matarlos. Una vez más vemos una actitud pacifista para con el enemigo por parte de los protagonistas ya que aunque se trate de monstruos de aspecto terrorífico, con tentáculos y rugidos, el gran enigma de la película no es cómo deshacerse de ellos, sino porqué están ahí. Si bien se cobran múltiples vidas a lo largo de la película no parecen hacer más que lo que han sido entrenados para hacer, devolver fuego y actuar como bestias. Dentro de esta dinámica de videojuego (conseguir una serie de piezas en diversos entornos hostiles) la película avanza a veces de forma ejemplar, como en la primera secuencia en la antigua Nueva York, a veces siguiendo el manual como en la del campo de batalla, y a veces con un ritmo más bien aburrido. Y es que si la película realiza algún sacrificio por tener un discurso pacifista es en el clímax, una última escena de alrededor de 20 minutos en la que en lugar de sentir absoluta tensión por el desarrollo final de la película, la acción se resuelve a través de diálogos y sacrificios personales. Ésto sólo confirma lo que ya se nos explicaba en el prólogo: "The Spirits Within" no es

¿CUÁL ES LA BASE DE TODA BUENA ADAPTACIÓN? CONSERVAR INTACTO EL MENSAJE DE LA PIEZA ORIGINAL.

una película de acción (aunque tenga tiroteos) ni una película de aventuras (aunque tenga persecuciones y huidas en el último momento) y desde luego que no es una película romántica (aunque la relación amorosa entre Aki y el capitán Edwards no resulte del todo forzada). La adaptación al cine de "Final Fantasy" es una película espiritual, sobre el perdón, la comprensión y el respeto por la naturaleza y nuestro planeta.

¿Cuál es la base de toda buena adaptación? Si bien existen ciertas normas a tener en cuenta (deberían mantener el mismo título, ambientarse en la misma época, y si es posible, conservar los mismos personajes), la única regla por la que se debe medir una buena adaptación es si conserva intacto el mensaje de la pieza original. Se puede avanzar o retroceder más en la idea que impulsa la historia, se puede simplemente plantear, pero siempre se debe mantener intacta. Y eso es algo que en una saga de videojuegos que para cuando se estrena su primera adaptación cinematográfica lleva ya 9 entregas, parece difícil. Pero la película de Sakaguchi consigue rescatar una serie de conceptos muy interesantes en el guión de la cinta. Cuando por fin conseguimos quitarnos los prejuicios de encima, este odio irracional (y en muchas ocasiones injustificado) para con las adaptaciones al cine de videojuegos tenemos una película que se atreve a innovar. Y eso merece como mínimo todo nuestro respeto.

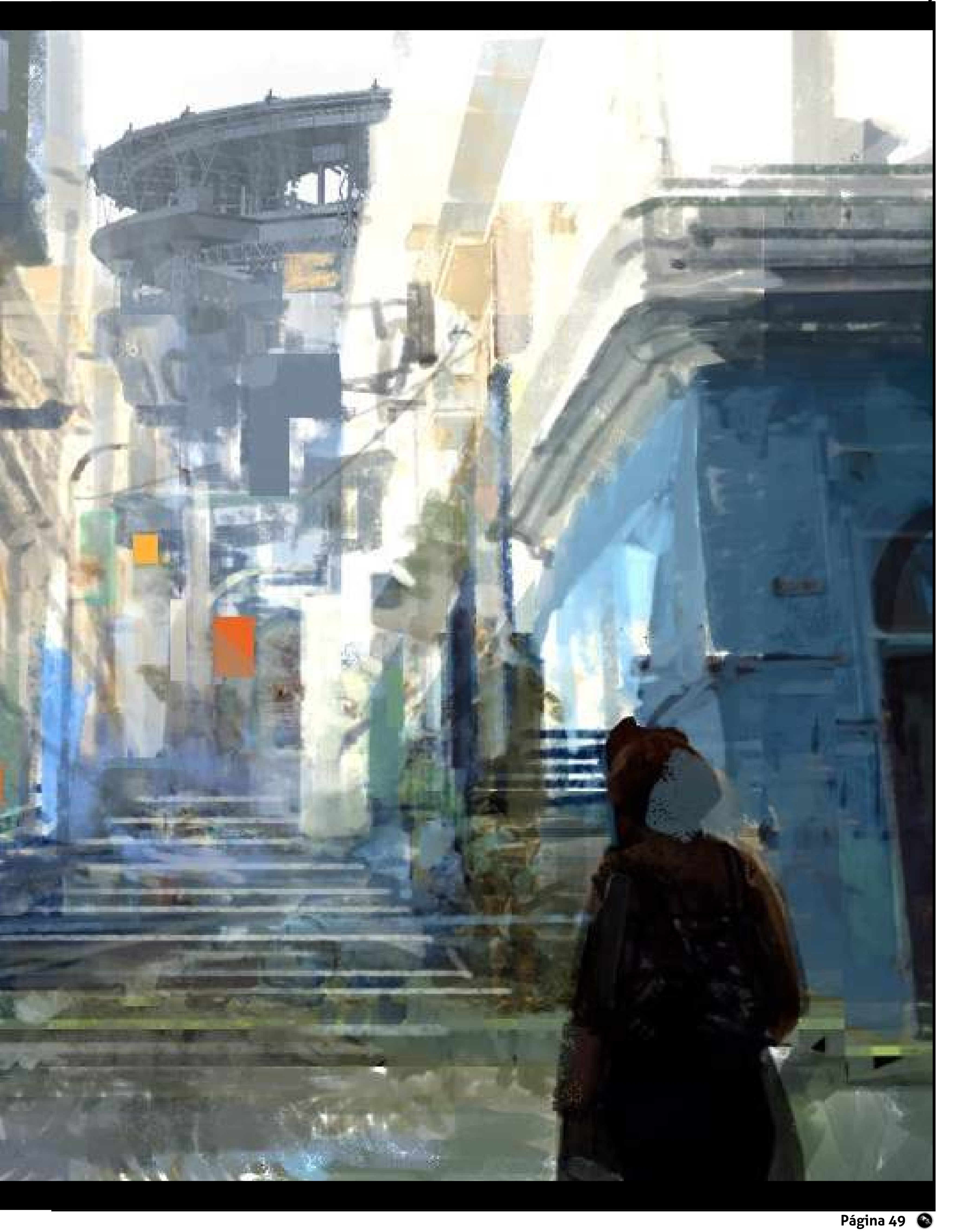
"The Spirits Within", titulada en España "La fuerza interior" (¿?) es una película más que destacable no sólo por su fidelidad a los múltiples mensajes de los videojuegos originales, sino por pretender innovar dentro de la franquicia. No hay invocaciones ni magia, no hay planetas extraños (la película se ambienta en la tierra, cosa que enfadó a muchos fans de la saga) ni largos viajes. No hay un antagonista claro ni una batalla final. La película de Sakaguchi quiso hacer en el 2001 algo de lo que nos comenzamos a dar cuenta en el 2015: hay otras maneras de resolver los conflictos en la ficción.



LA COMPRENSIÓN, LA AYUDA, LA EMPATÍA Y EL PACIFISMO SON HERRAMIENTAS TAN VÁLIDAS COMO UN BUEN REVÓLVER.

La comprensión, la ayuda, la empatía y el pacifismo son herramientas tan válidas como un buen revólver. Quizá este mensaje llegó demasiado temprano, de una manera muy confusa o a un público que no estaba preparado, y ello provocó la crisis en Squaresoft de la que hablábamos al principio. Quizá no sea una película perfecta, pero hace algo que muchos echamos de menos en Square Enix: arriesgar. 15 años después del fracaso de Sakaguchi, "Final Fantasy XV" viene acompañado de Kingsglaive, una película que funciona de precuela para los eventos que se desarrollarán en el juego que verá la luz en noviembre. De nuevo una película en la que no se arriesga, se siguen los pasos claros que nos marcan los videojuegos (a medio camino entre magia y alta tecnología, armaduras y metralletas). De nuevo enemigos finales a los que matar porque no atienden a razones.

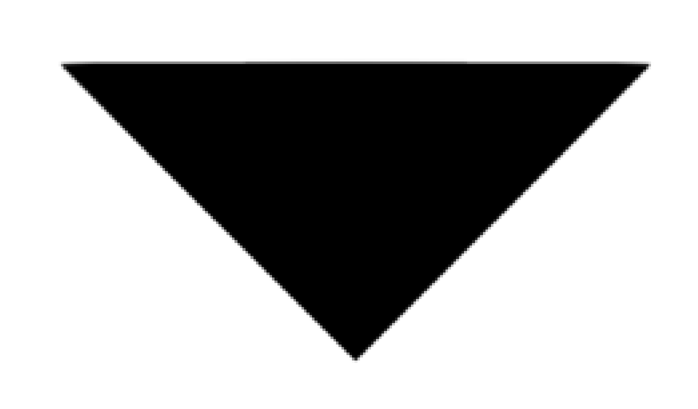








PRESURA



0 3

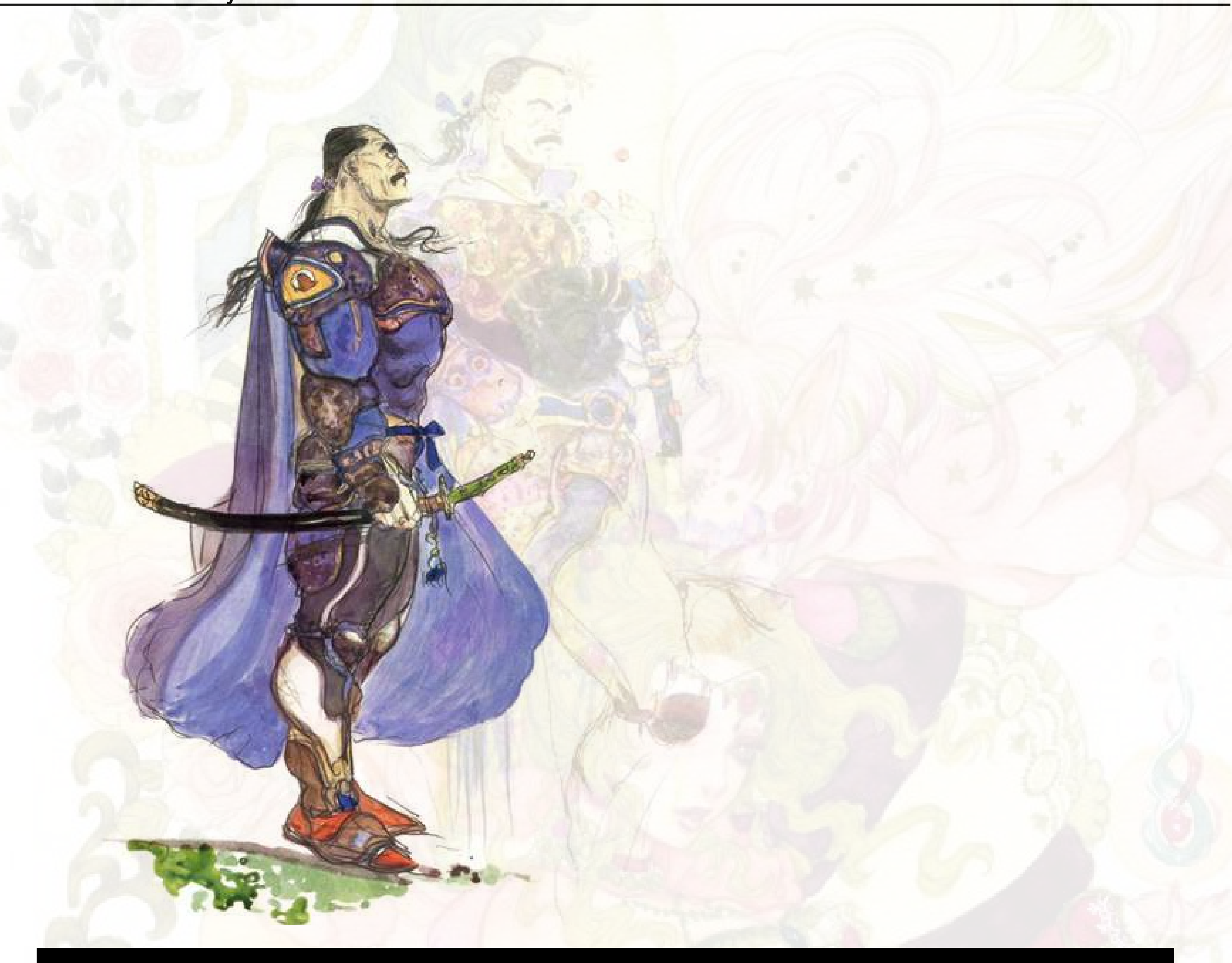
LA PRINCESA GARNET DE “FINAL FANTASY IX” O EL REGRESO DE LA FANTASÍA.

POR PAULA RIVERA DONOSO.



Conocido es uno de los rumores que habría dado origen al nombre de la serie “Final Fantasy”: Squaresoft se encontraba en un mal momento financiero y el bautizo habría estado inspirado en el desesperado deseo de hacer de aquella obra, que se temía la última, una gloriosa despedida. Por supuesto, el resultado estuvo lejos del fracaso y el primer “Final Fantasy” (NES, 1987), lejos de suponer un desenlace, se convirtió en el comienzo de una saga importantísima de videojuegos, en lo que al género RPG corresponde.


つの
SIDE
各所に
ほころび
内
側
マント
お母さんのよりはきれい
ですが、痛んでいます。
(生地はうすめ)
マントの下はあまり
見せないでください。



Curiosamente, el enigma de la palabra "final" en el título tuvo como revés absoluto al entonces diáfano concepto que la acompañaba, "fantasía". Este primer "Final Fantasy" se encontraba enmarcado en un mundo autónomo, de clara filiación medieval, en el que la inserción de elementos mágicos y míticos lo acercaba a la corriente de la fantasía épica. Semejante estética se mantuvo en los primeros cinco títulos, hasta que su sexta versión cambió el paradigma.

"Final Fantasy VI" (SNES, 1994) aún mantenía la magia y el mito como elementos centrales de su propuesta, pero sus concepciones en la historia habían dado un impresionante giro. Su mundo se nos presentaba inicialmente a través de la tragedia de Terra, última joven capaz de usar magia de manera natural, quien había sido esclavizada por un imperio que pretendía revivir este poder a fin de instrumentalizarlo.

LA FANTASÍA FUE EL CORAZÓN DE LOS PRIMEROS "FINAL FANTASY"; EN LOS SIGUIENTES, IMPORTÓ SU CUESTIONAMIENTO.



"FINAL FANTASY VI" DESBORDÓ EL ARQUETÍPICO PRINCIPIO DE ENFRENTAMIENTO ENTRE EL BIEN Y EL MAL QUE HASTA ESE MOMENTO ERA CARACTERÍSTICO DE LA SAGA.

"Final Fantasy VI" desbordó el arquetípico principio de enfrentamiento entre el bien el mal que hasta ese momento era característico de la saga, pero que para entonces estaba anquilosándose. Tecnología y magia, amor y odio, materialismo y trascendencia, esperanza y cinismo, destrucción y (re)creación… "Final Fantasy VI" planteó dicotomías para todos los gustos, ninguna con una resolución obvia o sencilla. Sin embargo, la propia historia del juego no logró desarrollar muy bien su dicotomía entre los títulos que la antecedían y sus rasgos distintivos. La extraordinaria experiencia de "Final Fantasy VI", desde la sobria paleta de colores hasta la majestuosa banda sonora de Nobuo Uematsu, es deprimente, solemne, adusta. Oscura, si se quiere.

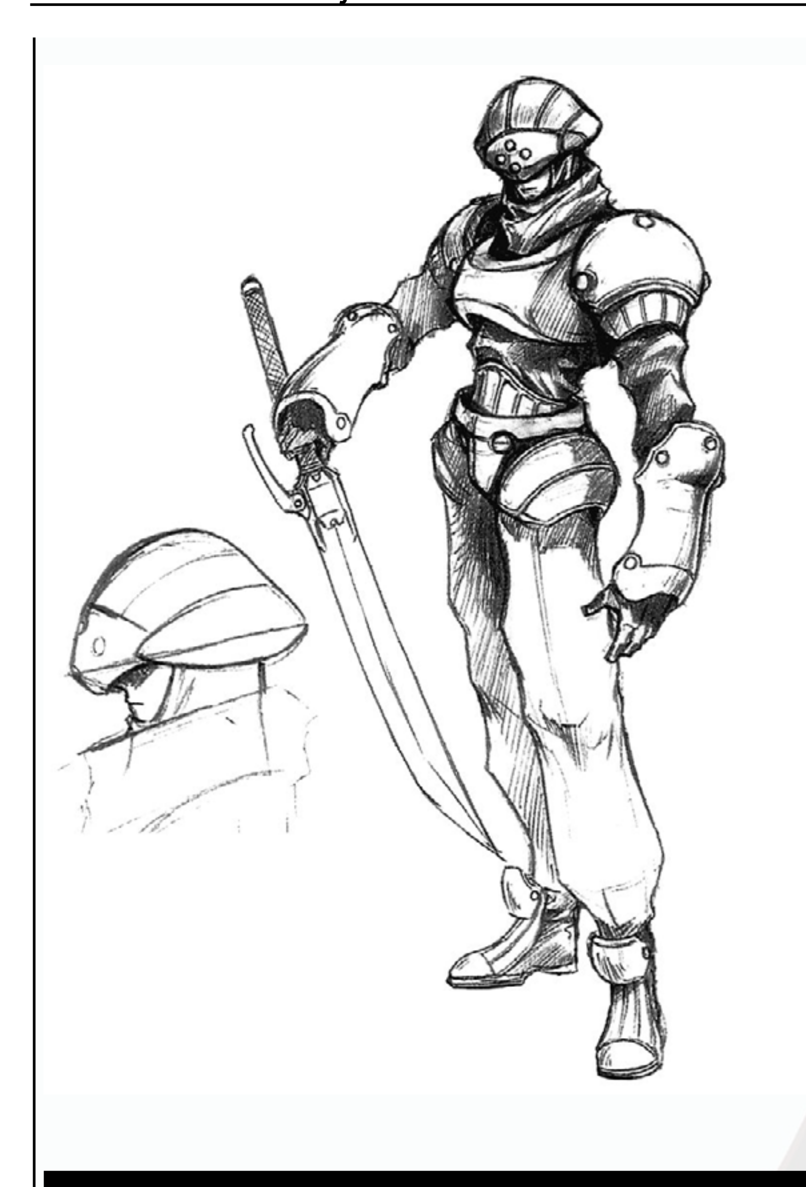
EN "FINAL FANTASY VII" LA MAGIA YA NO FLUÍA DE MANERA NATURAL EN SUS PORTADORES, SINO QUE DEBÍA SER INCORPORADA COMO UN ACCESORIO.

Esto, por supuesto, no es un defecto, pero tampoco una virtud. Del medioevo de Fantasía, en el que la magia formaba íntegramente parte del mundo, se había llegado a una industrialización en que se la discutía como bien de consumo, herramienta o valor premoderno. En otras palabras, la Fantasía fue corazón de los primeros "Final Fantasy"; en los siguientes, importó su cuestionamiento.

Semejante camino recorrió "Final Fantasy VII" (Playstation, 1997), que presentó sus primeras horas de juego en un escenario que parecía remitir a una distopía cyberpunk. Los primeros conflictos en la ciudad de Midgar, en efecto, tenían que ver con el hacinamiento y la pobreza, la polución, el abuso de poder de las megacorporaciones y el terrorismo como expresión de subversión política y social. Había magia, por cierto, pero hasta esta presencia estaba afectada por los nuevos moldes. Ésta funcionaba ahora través de pequeñas piedrecillas llamadas Materia, que podía incrustarse en armas y armaduras para proveerles a sus usuarios de poderes. Es decir, se trataba de una operación de sistematización, en el que la magia ya no fluía de manera natural en sus portadores, sino que debía ser incorporada como un accesorio.

Desde luego que esta visión se tornaba más compleja y simbólica al avanzar la aventura, sobre todo al conocer el pasado de Aeris. Es más: tras las primeras horas de juego, al fin se podría salir de las agobiantes fronteras de Midgar y comprobar, no sin asombro, que había un mundo entero de llanuras verdes y cielo azulado por recorrer. Hay algo particularmente dulce y maravilloso en la llegada a Kalm, primer pueblo, y la visión de esas casas de arquitectura alemana al son del tema "Ahead On Our Way": por fin se hacía presente la





"FINAL FANTASY" HABÍA ABANDONADO LA FANTASÍA DE RAIGRAMBRE MEDIEVAL Y BUSCABA OTRAS ESTÉTICAS.

calidez de la vieja Fantasía de sus predecesores, tan necesaria como contraste al crudo relato que nos sería narrado en la posada y que daría verdadero inicio a la historia del juego.

Pero ni siquiera este evento conseguiría disimular lo obvio: "Final Fantasy" había abandonado la Fantasía de raigambre medieval y buscaba otras estéticas.

La confirmación de estos cambios llegaría con "Final Fantasy VIII" (Playstation, 1999), que en su delirio de establecimientos educacionales voladores y trenes submarinos, entre otras cosas más importantes, acercaban al juego a la ciencia ficción, o a lo más a una fantasía urbana bastante osada. Por supuesto, la magia seguía presente, y con una vinculación muy deudora del enlace con los Espers de la sexta entrega. Pero, curiosamente, por las mecánicas del juego, la magia se necesitaba en ingentes cantidades para mejorar los números del estatus de los personajes. Como consecuencia, hacer un uso constante de sus poderes, como en los títulos anteriores, suponía perder rendimiento. Esta anomalía se sumaba a otros factores, como el hecho de que el peligro de la Hechicera Edea se presentara inicialmente más desde su figura política que desde su naturaleza como tal, o un énfasis en los vínculos de amor y amistad en los personajes antes que en grandes conflictos épicos de la forma en la que se habían desarrollado antes.

Es curioso que estos dos "Final Fantasy" de Playstation, que dieron origen a muchísimos nuevos seguidores de la saga, fueran los que más se apartaran hasta entonces de algunos de los principios básicos de la Fantasía. ¿Por qué? No creo que haya una sola respuesta. Una tentativa es plantear que esta distancia se debió en buena parte a una obsesión por simplificaciones de términos como "oscuridad" o "madurez". Un cambio de consola —y de compañía— debía presentar cambios radicales. Nintendo, que poseía como una de sus mejores obras al fabuloso "Super Mario RPG", parecía representar una visión muy particular de la Fantasía: ingenua, llena de humor, cercana en



sus conflictos al cuento de hadas, como lo analicé en el número "Literatura y videojuegos" de Presura (Presura #8). Sony apuntaba a un público que buscaba otras sensaciones y temas. Y parte de este público debió haber quedado cautivado por la propuesta de "Final Fantasy VII" y "VIII", quizá por la creencia implícita de que la Fantasía debía cambiar también de acuerdo a los tiempos.

Pero entonces llega "Final Fantasy IX" (Playstation, 2000), interpretado como un regreso a los orígenes. De la saga en su calidad de videojuego de larga trayectoria, sin duda, pero podría decirse también que de la visión de la Fantasía con la que comenzó sus andaduras, e incluso de la propia Fantasía como expresión estética.

La propuesta de "Final Fantasy IX", en pocas palabras, parecía ser presentar una experiencia de RPG en la línea clásica de la serie, pero remozada desde los avances

MENOS FANTASÍA EN "FINAL FANTASY VII" Y "VIII": ¿OBSESIÓN POR LA "OSCURIDAD" O LA "MADUREZ"?


STATION


STATION



técnicos que ahora podía proveer Squaresoft. El juego no sólo presentaba numerosos guiños a títulos pasados, más o menos explícitos, sino que retomaba mecánicas, personajes y temas desplazados con un nuevo enfoque. El mundo volvía a los escenarios de inspiración medieval, sólo que ahora con un nivel grandioso de detalle, que nos permitía recorrer en toda su expresión urbana esas calles antes genéricas en su limitación de pixeles. Los espacios salvajes no le iban en zaga: imponentes paisajes llenos de atractivas rutas que explorar y que lograban realzar una sensación de profundidad ya esbozada en sus antecesores inmediatos.

En cuanto a argumento, "Final Fantasy IX" procuraba aunar la complejidad (por ser generosa y no decir embrollo) de argumento y de personajes que ya se había vuelto una costumbre en las entregas previas con el espíritu inocente y arquetípico de los primeros títulos de la serie. Naturalmente, esta complicada mixtura no tuvo el mismo resultado para todos los jugadores. Aun cuando este título es muy bien valorado por algunos, para otros no fue más que una curiosa transición para el entonces esperado de "Final Fantasy X". Se reitera constantemente en las comunidades de fanáticos que se trata de uno de los títulos menos valorados de la saga, pero ni esa insistencia parece ser muy productiva hoy en términos de relecturas y redescubrimientos, fuera de algunos artículos aislados o hilos dispersos en foros.

Creo que parte de lo que podría explicar esta renuncia a acercarse desde nuevos enfoques al juego puede deberse a dos situaciones, por desgracia ambas popularizadas por la cultura popular estadounidense (o metropolitana, para el caso): la idea de la nostalgia exclusivamente como un bien de consumo y la preferencia actual por una expresión de la Fantasía cada vez más cruda o sistematizada, más cercana a la historia, al espectáculo morboso o un juego de estrechísimas reglas, que a la imaginación y al arte.

LA FANTASÍA CONTEMPORÁNEA PARECE OBSESIONADA CON LA SISTEMATIZACIÓN DEL WORLDBUILDING Y DE LEYES DE MAGIA.

Ambas situaciones se originan en la degradación de sus referentes. La nostalgia es empleada como un elemento de mercadotecnia, que permitiría conectar al potencial consumidor con un pasado glorificado a través de productos que buscan generar un sentimiento de identificación sentimental. Esta visión se opondría a la nostalgia como fuerza (re)constructiva, que nos permitiría volver al pasado y realizar una labor crítica de evaluación y recuperación. Si la nostal-



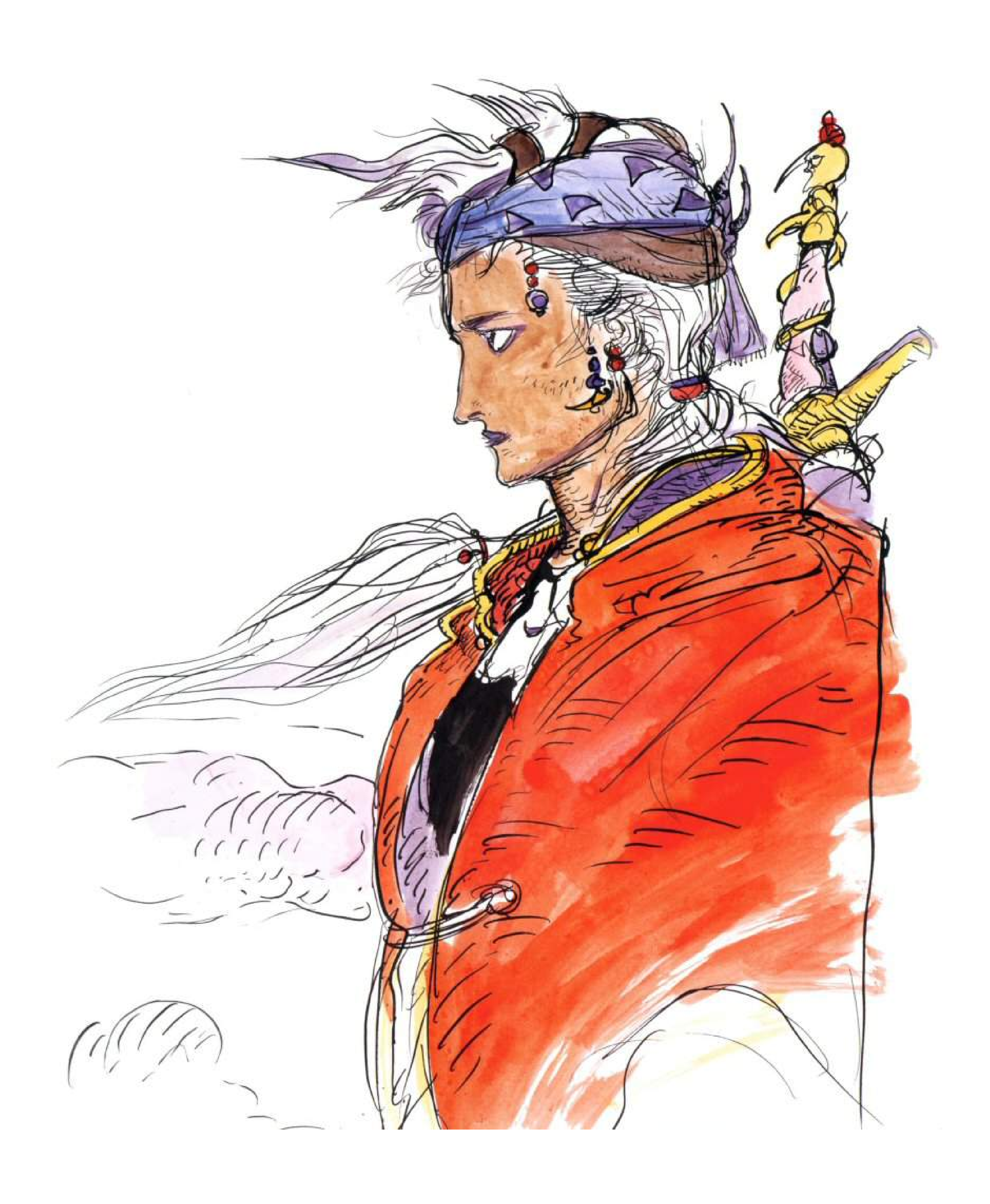
LA CONFIGURACIÓN NOSTÁLGICA DE FINAL FANTASY IX PODRÍA LEERSE COMO UN REGRESO A LA VIEJA FANTASÍA

gia neoliberal es como tour virtual que nos pasea por recuerdos recortados sin tener que movernos, esta otra nostalgia es un viaje que debemos emprender por los escarpados terrenos de nuestra propia memoria, sin guía alguna.

Por otra parte, la popularización de determinadas obras y autores contemporáneos de Fantasía han contribuido a cambiar lo que se esperaría en obras de esta estética. En lo que en J.R.R Tolkien fue en principio preocupación filológica y mítica para la creación de la Tierra Media como mundo secundario, hoy parece ser una mera utilización de conocimientos rudimentarios y parcelados de historia, sociedad, política o mitología, entre otros. Lo que se conoce como "Worldbuilding", una simplificación brutal —y funcional— de la mitopoética tolkeniana. Y lo que en Ursula K. Le Guin fue inquietud antropológica, filosófica y lingüística por la forma en la que el lenguaje moldea el mundo, hoy es un afán por aplicar reglas cuasi matemáticas a las propiedades de la magia, que ya no es concebida como una fuerza desatada, espíritu o entidad de la naturaleza, sino como un poder que puede ser apresado en rígidas leyes o normas.

Estos cambios parecieran deberse al extravío que supone querer desmarcarse de los referentes y a la vez superarlos, sin entender sus tradiciones ni los orígenes de sus propuestas. Una expresión concreta de lo anterior es el desprecio por todo lo que se inspire en un medioevo de Fantasía, por considerarlo de suyo cansino y poco original.

El temor de ser considerado cliché es tan grande que algunos creadores parecieran estar dispuestos a dar los más impresionantes e inútiles giros, sin que estos supongan un valor en sí mismos en cuanto a la calidad o potencial de su obra. La idea de contar lo mejor posible una historia, o al menos de desarrollar con cierta hondura algún tema o conflicto básico de un personaje sin recurrir a piruetas ridículas, parece cada vez más anómala en lo que a Fantasía refiere.



Ahora, ¿en qué medida estos aspectos afectarían una valoración de "Final Fantasy IX", entonces? Personalmente, creo que podría evidenciarse su influencia en algunas críticas usuales, emitidas para rechazar el juego: que es demasiado infantil, o demasiado ingenuo, ¡o demasiado medieval, demasiado cuento de hadas...! ¿Por qué estos elementos deberían considerarse como valores negativos? Desde mi propia mirada, todos aquellos factores en realidad describen la estética de "Final Fantasy IX", anclada en una tradición de Fantasía distinta a la que se ha popularizado desde hace poco más de una década. Su configuración nostálgica, entonces, podría leerse también como un regreso a la vieja Fantasía, en tiempos en los que medio mundo parece aterrado ante la posibilidad de semejante viaje.

Debido a que resultaría desmesurado detenerse en cada uno de los aspectos que podrían sostener esta lectura del juego, quisiera centrarme en el personaje de Garnet. De una forma u otra, ella encarnaría una figura factible de ser repudiada por genérica o cliché, pero que en su desarrollo revela claves importantísimas para entender (y valorar) aquella vieja Fantasía a la que he aludido: los conflictos internos y externos de un personaje femenino en su rol de princesa y la cualidad simbólica de la magia como elemento de identidad y restauración.

Hoy en día, el término "princesa" en la ficción despierta muchos resquemores. La imagen más recurrente es la de una joven atractiva, vestida con colores pasteles, que vive presa de una falta de autonomía física, mental y espiritual y que en su indefensión depende del príncipe, caballero o guerrero (vamos, el varón de turno) que pueda rescatarla y darle sentido a su vida. El problema de esta imagen es que tiene que ver más con las descripciones que podrían hacerse de las viejas princesas de Disney que con los complejos simbolismos de las princesas de cuentos de hadas. La figura de Garnet, por cierto, está más cercana a estos últimos, aunque con un desarrollo y de personaje correspondientes a un RPG.

HOY EN DÍA, EL TÉRMINO "PRINCESA" EN LA FICCIÓN DESPIERTA MUCHOS RESQUEMORES. LA IMAGEN MÁS RECURRENTE ES LA DE UNA JOVEN ATRACTIVA, VESTIDA CON COLORES PASTELES, QUE VIVE PRESA DE SU FALTA DE AUTONOMÍA Y QUE, EN SU INDEFESIÓN, DEPENDE DEL PRÍNCIPE.

Una de las cosas que más sorprenden en las primeras horas de "Final Fantasy IX" es esta princesa que se anticipa a los planes de Tantalus y que busca por su cuenta ser raptada. Lo que los integrantes de la banda ven como una idea para hacerse de mucho dinero, en Garnet es una salida desesperada pero necesaria para abandonar su reino, Alexandria, y dar cuenta de sus complicaciones políticas a su tío Cid, en el reino de Lindblum.

Este primer evento es muy elocuente en lo que a caracterización refiere. Por un lado, nos ayuda a reconocer la impotencia de Garnet a pesar de su alto rango jerárquico, pues quien está por encima de ella es la reina Brahne, y la relación entre ambas le impide una confidencia mayor para entender qué le pasa a su madre o por qué está tomando semejantes decisiones en su regencia. Pero el evento al mismo tiempo nos muestra a una joven que está dispuesta a realizar actos temerarios a fin de proceder con la responsa-

bilidad última de su cargo: cuidar de su reino y, ante todo, de su gente. Por mucho que insistamos en la relevancia de la ayuda masculina, expresada tanto en Zidane y compañía como en el rey Cid, no puede obviarse que Garnet se presenta como una muchacha que hace todo lo que puede dadas sus limitaciones.

Esta presentación del personaje anticipa algunos de sus principales rasgos: coraje, celo, responsabilidad y resiliencia. Este último factor se vuelve especialmente importante al considerar las numerosas pérdidas que Garnet va experimentado a lo largo del juego. Lejos de retratar al personaje como una víctima de las circunstancias o como una vengadora fría de manual, la historia procura mostrar cómo la joven busca salir adelante sin negar el sufrimiento.

Uno de los episodios más expresivos en esta línea es el de la muerte de la reina Brahne. Previamente, la mujer se ha mostrado muy cruel con su hija adoptiva, llegando a extraerle de manera artificial sus invocaciones por sus ambiciones de poder. En la reina podemos apreciar también los peligros de la sistematización y control de la magia, ya que su fallecimiento se debe precisamente al ataque que realiza Bahamut sobre su nave, invocación que se sale de su control. Pero, a pesar de esta insania que tanto daño ha hecho, Garnet no le guarda rencor a la mujer, y aun procura salvarla de su destino. Por desgracia, fracasa, y no logra sino estar junto a ella en su último suspiro, que permite una reconciliación entre ambas y que deposita sobre la joven la responsabilidad de ser la reina justa y bondadosa que Brahne no pudo ser.

Acaso por ello, la destrucción posterior de Alexandria supone un nuevo punto de inflexión en la vida de Garnet: de una forma u otra, la joven siente haber fallado doblemente en su cometido. No ha podido proteger a su gente en su calidad de reina, ni tampoco ha podido hacer de su canalización de magia junto con Eiko (la invocación conjunta de Alexander) una defensa efectiva contra los poderes adversos.

GARNET NO ES NI GUERRERA NI JOVEN SOMETIDA, SINO UNA PRINCESA CONSCIENTE DE SUS RESPONSABILIDADES.



GARNET VALIDA SU ROL DE PRINCESA DESDE LA PREOCUPACIÓN POR SU REINO Y SU GENTE.

[redacted]

Es sencillo empatizar con el dolor de Garnet, habiendo recorrido las aglomeradas calles de Alexandria a lo largo del juego. El trauma es tan grande que la joven pierde la voz, la misma con la que se articulan palabras de cariño y conjuros de magia. Un regente mudo es alguien que no puede conectar con sus súbitos. Aun así, la muchacha continúa luchando en el equipo, a pesar de que a partir de ese momento sus comandos puedan verse anulados en las batallas. La experiencia le permitirá reflexionar con más detenimiento sobre su rol de futura reina, ayudándole a recuperarse.

Sin embargo, en Garnet este tipo de avances deben asumirse también desde cambios concretos. Si en el inicio del juego se inspiró en una daga de Zidane para bautizarse a sí misma como "Daga" y así marcar una nueva fase en su vida, dada por una nueva identidad, ahora también recurrirá a su compañero para cruzar este umbral. Esta escena asusta mucho al protagonista, pues Garnet se lleva su arma consigo bajo unas palabras muy ambiguas, que apelan al recuerdo y al fin de una era. Podría pensarse que son las palabras de alguien que ha decidido suicidarse, y hay sin duda algo de muerte en el ritual que la joven ejecuta sobre sí misma, pero simbólica. Garnet se corta el pelo con la daga de Zidane: lo que antes fue un intercambio de nombres, ahora es una modificación de aspecto físico. Un gesto mínimo,





GARNET CONLLEVA EN SU VIDA DOS DESTINOS: LA DE INVOCADORA Y LA DE REINA.

pero que la joven resignifica como algo íntimo, un desprendimiento de sus pesares y la aceptación de que ahora Alexandria tendrá que trabajar muy duro para recuperar su esplendor. Igual que ella.

Podemos ver entonces que Garnet no es un personaje estático o conformista. A diferencia de los giros de tuerca que han proliferado en la ficción reciente a propósito de princesas que construyen su identidad a partir de su rechazo a sus roles y a lo que estos encarnarían para ellas, Garnet conforma la suya a partir de la aceptación de sus responsabilidades y de su genuina preocupación por su reino y su gente. Es sin duda un personaje poderoso, pero no de la forma en la que podríamos esperarnos.

Destacable también es el contraste que surge entre ella y su madre adoptiva. Brahne se presenta al inicio de la historia como una reina ya asentada en el poder, mientras que la joven, en su calidad de princesa, expone un viaje interno y externo hacia esta jerarquía. De la misma forma en la que un peón debe recorrer todo el tablero de ajedrez para llegar a la casilla que ha de coronarlo como reina, Garnet recorre todo "Final Fantasy IX" creciendo y aprendiendo de sus experiencias antes de la ansiada coronación en el desenlace del mismo. Esta visión desestima la concepción de comodidad que solemos asociar a la realeza, que por el hecho de nacer en cuna de oro vemos como desprovista de problemas o dolores. No podemos olvidar que la realeza de las historias de Fantasía es muy distinta a la que aún campea en nuestro propio mundo. En aquéllas, reyes, reinas, príncipes y princesas pueden leerse de manera simbólica para dar cuenta de la travesía humana hacia su propia plenitud y trascendencia.

Otro punto importante en cuanto al contraste entre Brahne y Garnet refiere a la magia. Mientras Brahne pretende hacer uso controlado de ella por fines políticos y de su propia megalomanía, Garnet encuentra en la magia parte de su identidad al descubrir su filiación a la tribu de los invocadores. La magia es una expresión concreta de un pasado extraviado, una proyección abstracta del



SI LA FANTASÍA ES UN ÁRBOL GIGANTESCO, NO ES NECESARIO TAMPOCO HACERLE INJERTOS DISPARATADOS PARA RENOVARLA.

cuerno que le fue mutilado cuando era muy pequeña, no un despliegue de poder sometido a cauces o leyes: es cicatriz, no tatuaje. Garnet, la "changeling" de Alexandria y la última descendiente de la tribu de Madain Sari junto con Eiko, conlleva en su vida dos destinos: la de invocadora y la de reina.

A partir del anterior análisis del personaje de Garnet se ha pretendido demostrar que no es necesario buscar retorcer elementos tradicionales de la Fantasía más clásica para conseguir mejores resultados. Si la Fantasía es un árbol gigantesco, no es necesario tampoco hacerle injertos disparatados para renovarla; basta con aprender a apreciar las ramificaciones que ya tiene sin reparos de que nosotros mismos, a partir de una rama ya existente, podamos hacerla germinar un nuevo fruto. En este caso, Garnet se ha presentado como un personaje que simplemente trata de ahondar más en aquellos rasgos constitutivos que quizá no se habían desarrollado de esa forma antes: el de su rol como princesa y como último remanente de una raza mágica ya olvidada.

En lo que a la saga de "Final Fantasy" respecta, ahora que lo veo desde la distancia de los años, esta novena entrega supuso una osada dirección estética. Aunque personalmente me parece un juego precioso, estoy consciente de que posee muchos defectos, como todos los otros títulos de la serie. Sin embargo, el tiempo ha hecho que mi valoración por él haya ido creciendo poco a poco, y no necesariamente a partir de sus virtudes como RPG. Creo que, en este acto de volver a las raíces con la fuerza del presente, hay un impulso al que los creadores

LA NOVENA ENTREGA DE “FINAL FANTASY” SUPUSO UNA OSADA DIRECCIÓN ESTÉTICA.

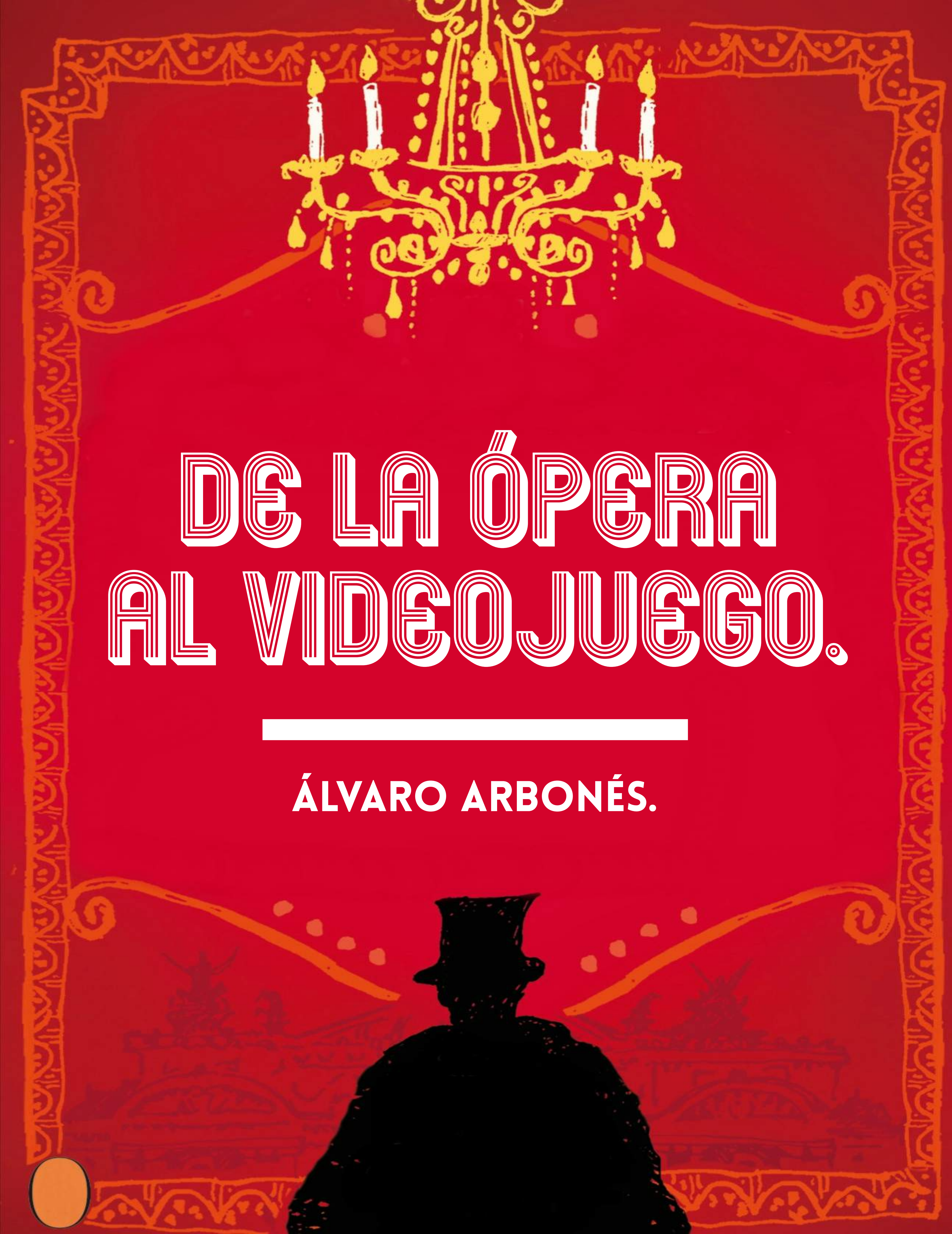
de Fantasía deberíamos prestarle atención. Por supuesto, “Final Fantasy IX” es un videojuego de una compañía japonesa muy importante: no podemos obviar el componente comercial que subyace a su existencia. Pero creo que la lectura que podamos hacer del juego puede marcar una diferencia importante, personalísima e intransferible, como lo que he intentado explicar en estas líneas.

De hecho, ahora que lo pienso, éste fue el último “Final Fantasy” que jugué. Conozco el resto de los títulos, claro, y sé que al menos “Final Fantasy XII” volvió al mundo medieval de Fantasía con su ambientación en Ivalice, antes de que los otros retomaran otras estéticas. Pero, paradójicamente, esta limitación me ha abierto un nuevo sentido a mi relación con la saga: el final de mi experiencia es un regreso a mis orígenes.

Quizá eso sea lo que mejor he aprendido del viaje de Garnet, en miras a mis propias creaciones: la necesidad de recuperar la propia voz y el propio nombre, de desprenderse del peso del dolor, de reconstruir nuestra propia Alexandria, en la que al fin podremos ser reinas sin dejar de ser quienes siempre hemos sido.

FIN


武闘派列伝
刺青マンの戦い



DE LA ÓPERA AL VIDEOJUEGO.

ÁLVARO ARBONÉS.

O CÓMO “FINAL FANTASY VI” NOS HACE PENSAR EN LOS LÍMITES DEL MEDIO.

No poca gente cree que el medio más cercano al videojuego es el cine. Ya que comparten no pocos rasgos (imagen, sonido y montaje), aunque difieran en el más importante (la interacción), tiende a verse entre ellos un aire de familia que ha llevado al videojuego a adoptar ciertas formas propias del cine. Nada raro hasta aquí. A fin de cuentas, imitar los usos del cine desde el videojuego es bastante sencillo. El problema es que el cine no es el medio al que más se parecía en origen. Dadas las limitaciones técnicas con las que nació, el medio al que más se parecía era la ópera.

Esto puede parecer contraintuitivo. Y de hecho lo es. Pero si lo pensamos con calma, si tenemos en consideración que mucho antes de los vídeos y las cámaras dinámicas todo era un plano fijo y fundido a negro (que, por qué no, bien podría ser la versión videolúdica del telón), entonces se hace evidente cómo se emparentan estos dos medios. Incluso también cómo lo hace con el teatro.



Pero si consideramos que parte esencial del videojuego ha estado también en la música, en la integración del máximo de disciplinas artísticas posibles —en lo que Richard Wagner llamaría "Gesamtkunstwerk", u obra de arte total—, entonces la ópera es la primera forma artística en adelantar el auge totalizador del videojuego.

Pero eso fue así en el pasado. En algún tiempo lejano que ya se ha perdido en favor de la influencia del cine. Entonces, ¿cuán atrás tenemos que volver para encontrar esos paralelismos operísticos en el videojuego? Pues no demasiado. Nos basta con volver a la cuarta generación de consola. Nos basta con volver sobre "Final Fantasy VI" (Square, 1994).

Esta puede parecer una elección extraña. "Final Fantasy VI" no supuso ninguna clase de cambio radical en términos tecnológicos con respecto de otros títulos de la saga. Pero la clave esta no en mirar en sus valores de producción, sino en sus recursos humanos. En la gente que estuvo involucrada.

"Final Fantasy VI" fue el primer juego de la saga que no dirigió su creador, Hironobu Sakaguchi. En su lugar se designaron dos miembros relativamente jóvenes de departamento de diseño, Yoshinori Kitase y Hiroyuki Ito, que se encontraron de repente dirigiendo a pesos pesados como Yoshitaka Amano, Nobuo Uematsu o el propio Sakaguchi —aunque, este último, sólo en tareas de producción— a la par que todo un equipo de jóvenes talentos del departamento de arte, con Tetsuya Takahashi (actual presidente de Monolith) y Tetsuya Nomura (actual director de la saga "Kingdom Hearts") a la cabeza. Todo un equipo de ensueño que requería una dirección a la altura de su talento.

Como es lógico, la elección de dos directores, y de específicamente esos dos, no fue ningún capricho. Con dos directores se podía ejercer una estricta separación de las labores: por un lado, Kitase, se encargaría de toda la historia y el mundo detrás del juego, y por otra, Ito, se encargaría de todo el diseño jugable del mismo. Algo que nos remite automáticamente al mundo de la ópera.

LA ÓPERA ES LA PRIMERA FORMA ARTÍSTICA EN ADELANTAR EL AUGE TOTALIZADOR DEL VIDEOJUEGO.

Aunque en la ópera existen infinidad de personas involucradas en llevar a buen puerto la obra, el núcleo de la misma se podría resumir en dos papeles fundamentales: el músico y el escritor. Mientras que coreógrafo, escenógrafo y maquillador dependen de cada representación de la obra en particular, pudiendo cambiar de forma espectacular de una a otra representación, música y poesía es siempre la misma. Salvo excepciones puntuales, la ópera sigue siendo la misma, incluso si no es exactamente igual, por más que cambiemos coreografías, escenarios, maquillaje, iluminación o vestuario. En resumen, los únicos elementos necesarios para que una ópera sea siempre la misma es su música y su libreto.

LOS PARALELISMOS ENTRE ÓPERA Y VIDEOJUEGOS SON MÁS QUE EXPLÍCITOS EN "FINAL FANTASY VI".

Si pensamos en eso en términos abstractos, no resulta difícil ver dónde está el parecido con el videojuego. Y con "Final Fantasy VI" en particular. En la ópera la música es lo mecánico, aquello que impone la posibilidad de la existencia misma del medio (pues su rasgo dominante es la musicalidad), mientras que el libreto es lo narrativo, aquello que nos narra explícitamente una historia. Exactamente igual que en el videojuego. Donde el diseño jugable sería el aspecto mecánico, el guión sería el aspecto narrativo. Son dos aspectos que van por separado, pero que se complementan al confluir en un todo coherente. Algo que nos devuelve de nuevo a la ópera.

En la ópera lo más común es que músico y libretista no sean la misma persona. Pero a pesar de ello, tanto la música como la historia y la letra de las canciones confluyen en un todo coherente. ¿Por qué? Porque, si bien son dos aspectos autónomos que pueden funcionar por sí mismos, están concebidos para ir juntos. Para crear sinergias. Sólo cuando los actores cantan el libreto sobre la música interpretada por la orquesta podemos decir que estamos ante la representación de una ópera. Pueden tener un valor por separado, pero sólo como música o poesía, nunca como ópera.

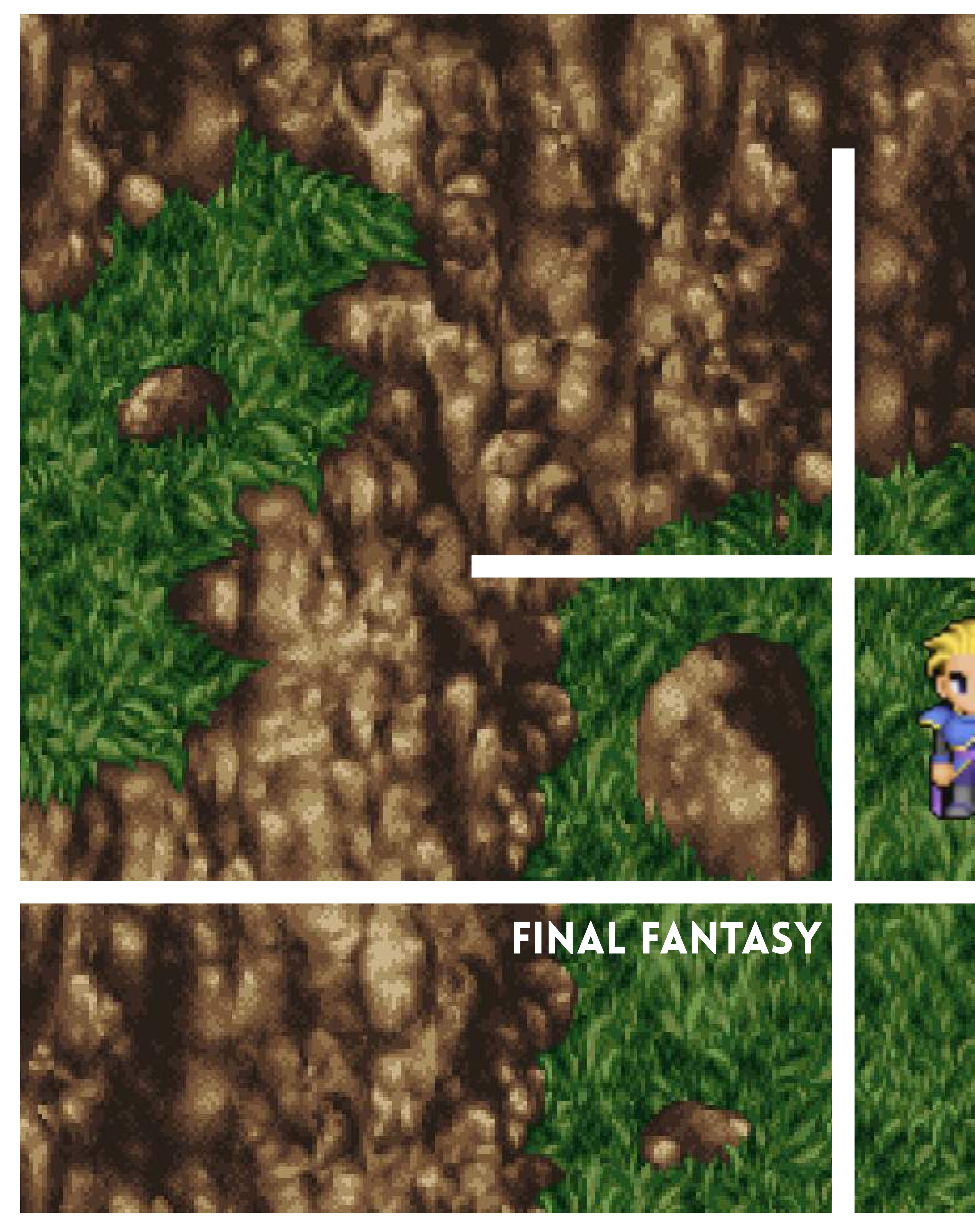
De ahí el sentido de tener dos directores trabajando cada uno en un aspecto del juego. Es como si Kitase hiciera el libreto e Ito la música. Ninguno de esos dos rasgos es preeminente. Ni sus mecánicas podrían existir sin su narrativa ni su narrativa podría existir sin sus mecánicas: son dos elementos diferentes que, al ponerse en común, crean un todo superior a la mera suma de sus partes.

En cualquier caso, los paralelismos entre ópera y videojuego son más que explícitas en "Final Fantasy VI". No por nada una de sus escenas más recordadas transcurre, precisamente, durante una representación operística.

Antes de sacar ninguna conclusión al respecto, pongámonos en situación. Llegados un punto de la historia nuestro equipo necesita una nave y, por una serie de circunstancias afortunadas, el poseedor de la única nave del mundo pretende hacerse con los favores de una famosa cantante de ópera llamada María. Como resulta que una de las protagonistas, Celes, tiene un parecido más que asombroso con María, el grupo decide que la sustituya al final de su actuación y, aprovechando la confusión, el resto podrán colarse en la nave para pedirle amablemente que les preste su nave en lo que dura su misión. Como cabía esperar, todo sale mal. Pero lo verdaderamente impresionante es como integran narrativa y jugabilidad en un todo coherente.

Por circunstancias varias, Celes debe sustituir a María durante la actuación. Eso hace que el grupo se divida, teniendo a Celes preparándose para actuar mientras los demás asisten al espectáculo desde el patio de butacas. Pero, al estilo teatral, incluso antes de que empiece el espectáculo aparece Ultros, un pulpo morado que ejerce de villano menor recurrente durante el juego, anunciando su disposición a arruinar el plan de nuestro grupo. Pero, ¿a quién se lo anuncia? No al grupo, que está entrando a ver la obra, sino a nosotros, que estamos asistiendo a la farsa. La ópera en sí acaba de dar comienzo.





FINAL FANTASY


PRESURA

Si esta escena es prodigiosa y recordada por todos los que la han jugado es por la fusión de elementos de ambos medios. Por la integración de los tropos de la ópera en la propia lógica ludonarrativa del juego. Porque no sólo introduce toda una serie de giros narrativos, sino que los acompaña también de un andamiaje mecánico.

Resumamos lo que ocurre. Nuestro grupo asiste a la representación, pero, cuando aparece Celes, pasamos a controlarla a ella. Debemos seguir los pasos que debe hacer y recordar sus líneas: tenemos que elegir lo que cantará a través de un menú contextual. Después, en el descanso, tendremos el control del grupo, que descubrirá en plan de Ultros gracias a una nota de este en el camerino de María, momento en el cual tendrán que alcanzar el sobretecho, no caer de él y encarar a Ultros. Momento en el que caerán igualmente, interrumpiendo la obra en el momento en que dos hombres se pelean por el amor de la protagonista. Y ahí llegamos al clímax de la obra. De las dos. Locke, protagonista del juego e interés amoroso de Celes, se declara el tercer hombre en discordia dispuesto a derrotar al malvado Ultros, que quería acabar con la protagonista. Tras derrotarlo el público enloquece, aparece el dueño de la nave dispuesto a secuestrar a María sin saber que en realidad es Celes y el grupo aprovecha para colarse en la nave.

Si la escena funciona tan bien es porque es perfecta narrativa y mecánicamente hablando. Integra los tropos de la ópera y la teatralidad dentro de la experiencia interactiva de un videojuego. Algo a lo que ayuda todas sus limitaciones técnicas. Su versión MIDI de una ópera real, la elección de líneas de diálogo para cantar y los fundidos a negro cada vez que cambiamos de escena, hacen más teatral la experiencia. Como si, tras cada fundido, lo que estuviera pasando es que alguien ha bajado el telón para poder cambiar la escenografía utilizada en cada escena.

No es ya que veamos representada una ópera en medio de un videojuego, es que representamos varios papeles de una ópera en medio de un videojuego. Tanto con Celes sustituyendo a María como la improvisación de Locke y el grupo cuando deben acabar con la amenaza real que supone Ultros, controlamos, indirectamente, que la representación de la obra llegue a buen puerto.

NO ES YA QUE VEAMOS REPRESENTADA UNA ÓPERA EN MEDIO DE UN VIDEOJUEGO, ES QUE REPRESENTAMOS VARIOS PAPELES DE UNA ÓPERA EN MEDIO DE UN VIDEOJUEGO.

El juego nos involucra como actores en una obra cuyo papel debemos improvisar a partir de las pautas que hemos ido utilizando hasta entonces.

El encanto de la escena de la ópera, de todo “Final Fantasy VI” en general, es que no necesita cinemáticas para contarnos una historia. Tampoco complejos juegos de cámara, montaje o voz. Necesita música MIDI, un 2D con un diseño espectacular y tanta y tan buena narrativa detrás —no por nada la totalidad del equipo estuvo involucrada en el desarrollo de personajes, aunque Kitase sería quien concebiría todos los hitos clave de la historia— que, con la inclusión de un sistema mecánico a la altura, todo lo demás le sobra. No lo necesita. “Final Fantasy VI”, como la ópera, es su narrativa y su mecánica. Lo que cuenta y cómo lo cuenta.

Porque podríamos centrarnos en miles de pequeños detalles. En la infinitud de referencias veladas hacia el teatro y la ópera italiana del renacimiento hasta el barroco. En las referencias a "Star Wars". A la psicología, la filosofía o la cultura humanística en general. Pero incluso obviando todo eso, "Final Fantasy VI" sigue funcionando. Su armonía entre narrativa y mecánica le hacen un juego rayano la perfección, incluso si lo desposeemos que todo el perfecto trabajo artesanal que tiene detrás en forma de un excelente equipo de artistas y programadores.

Con todo, es de ese modo como arroja luz sobre el problema esencial del videojuego contemporáneo. En vez de dejarnos vivir los momentos álgidos, de hacernos sentir parte de la derrota del enemigo o de la inevitabilidad de su plan maestro, cortan la acción y nos ponen un vídeo. Nos escamotean la mecánica narrativa propia del videojuego. Porque el vídeo es la mecánica básica del cine, pero la del videojuego lo es la interacción. Que sea el jugador el que intervenga el mundo. Interrumpirnos para ofrecernos la versión más «espectacular» de los sucesos no aporta algo, sino que nos lo arrebata.

Con todo, existen juegos que todavía entienden esto. Dentro de lo que cabe, incluso si a partir del VII el grueso del peso dramático cae sobre las cinemáticas, "Final Fantasy" siempre ha procurado respetar ese tono operístico. Grandilocuente. Esa fusión estricta entre lo narrativo y lo mecánico. Pero con las mejoras tecnológicas y los presupuestos cada vez mayores se ha perdido algo. Se ha perdido el riesgo.

Ahora resultaría inconcebible involucrar a todo un equipo en escribir los personajes protagonistas o tener dos directores para que pudieran depurar al máximo tanto la narrativa como la mecánica. Incluso el hecho de hacer una ópera jugable se consideraría una extravagancia innecesaria.

SU ARMONÍA ENTRE NARRATIVA Y MECÁNICA LE HACEN UN JUEGO RAYANO LA PERFECCIÓN.



DE VEZ EN CUANDO ES BUENO REVISITAR LOS CLÁSICOS PARA COMPROBAR QUE NOS PUEDEN DECIR SOBRE EL MEDIO.

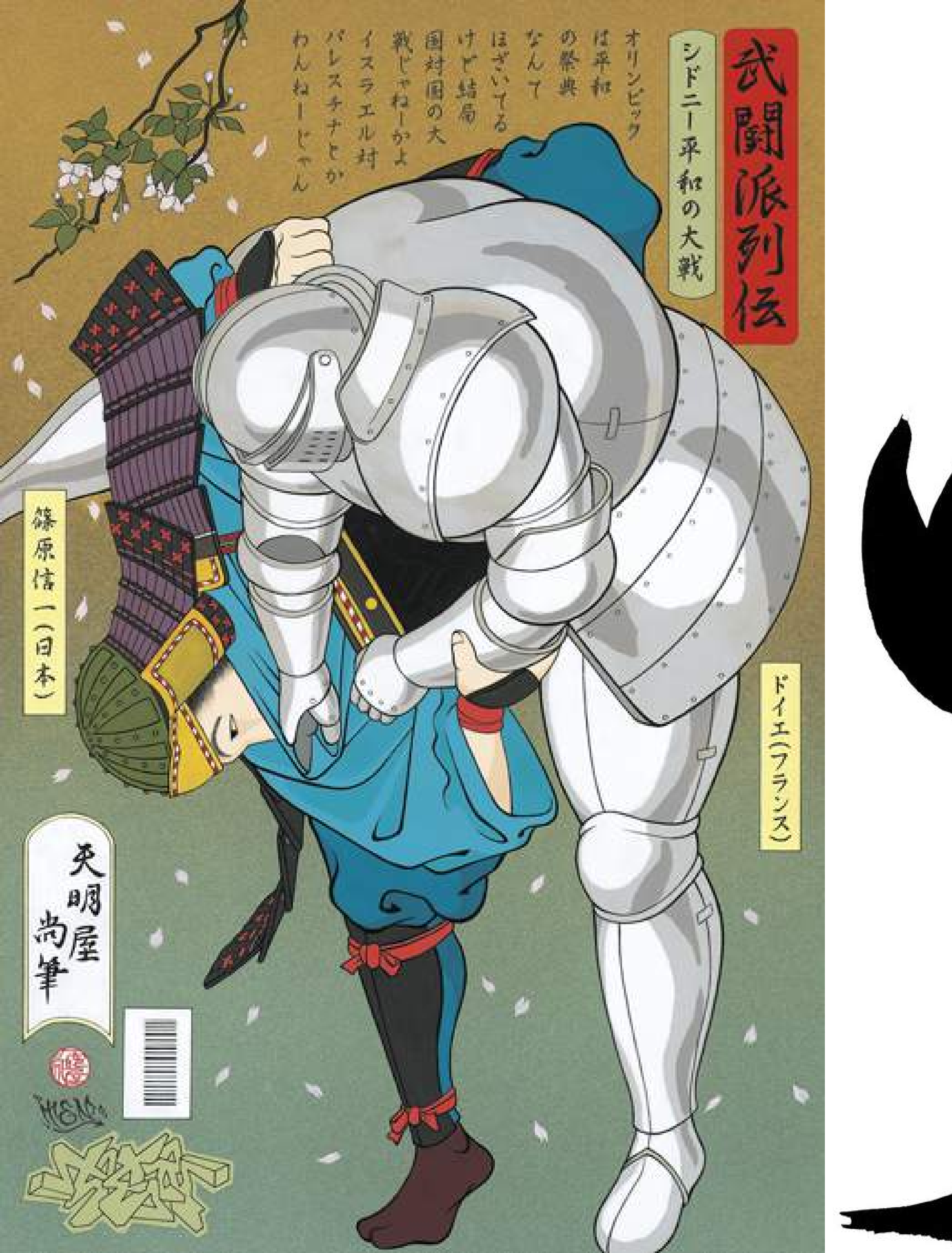
Pero eso no significa que los artistas piensen igual. Que crean que todo puede y debe comunicarse a través de cinemáticas y un diseño mecánico cada vez más desconectado de lo que se nos está narrando. Tetsuya Nomura, el director original de «Final Fantasy XV» (Square Enix, 2016), quiso convertir el juego en un musical tras ver la adaptación fílmica de "Los Miserables". Algo que, por supuesto, rechazaron de pleno. ¿Cómo convertir "Final Fantasy XV" en un musical, acercarlo, de nuevo, a la ópera, cuando eso es arriesgar cientos de millones en una industria que se ha profesionalizado hasta el punto que cualquier riesgo debe primero pasar por los cálculos que tengan a bien hacer en el departamento de contabilidad y marketing?

Si "Final Fantasy VI" sigue en la mente de todos los fans es porque es una rareza. Una exquisitez. Una obra que entiende que el videojuego, como la ópera, es cosa de dos sostenida por muchos: es una mecánica, una historia y todos aquellos que, entre bambalinas, la visten y le dan esplendor.

Hoy sólo parece que nos acordamos de aquellos entre bambalinas. Y ni siquiera. Es como si, de la ópera, sólo nos hubiéramos quedado con el productor y el contable. Por eso, de vez en cuando, es bueno revisitar los clásicos para comprobar qué nos pueden decir sobre el medio. Qué nos pueden decir sobre aquello que sigue ahí, durmiente, porque no se puede matar el espíritu regidor de ningún medio artístico.

FIN




武闘派列伝
シドニー平和の大戦
オリンピックは平和の祭典なんてほざいてるけど結局国対国の大戦じゃねーかよイスラエル対パレスチナとかわんねーじゃん
篠原信一(日本)
ドイエ(フランス)
天明屋尚筆


愛



PRÓXIMO NÚMERO:

VIDEOJUEGOS Y ROL.

PRESURA






BY NC